POSTERI

FINAL FANTASY THE MOVIE / HACKER UT

HACKER

BROJ 75 • PROSINAC 2001. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 280 DEN

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

ISSUE 75 DECEMBER 2001
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 280 DEN

IGRE KOJIMA RIJEČI NISU POTREBNE

CIVILIZATION 3

Alien vs. Predator
Stronghold

PRVI PRIKAZ

Return to Castle Wolfenstein

INTERVJU

CRO team - Serious Sam TSE

Xbox FOKUS

Samo u Hackeru...
Igre koje će prodavati Xbox

HARDWARE

Test grafičkih kartica

PLUS » RECENZIJE Casino Tycoon • Ski Resort Tycoon • Monopoly Tycoon • Gadget Tycoon • Zoo Tycoon • FIFA 2002 • Rally Extreme • Steel Panthers • Patrician 2 • NHL 2002 Flight Simulator 2002 • Links 2001 • Atlantis 3 • Project Eden • Real War

NAGRADNA IGRA - NAGRADNA IGRA - NAGRADNA IGRA

OSVOJI > Fallout i Fallout 2
OSVOJI > Panasonic GD35

razlog br. 702

izrada
web stranica

izrada. održavanje. smještaj.
Sve na jednom mjestu!

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: **0800-1000**
http://www.iskon.hr

THRUSTMASTER® VideoToP THRUSTMASTER®

ThrustMaster dodatke za igranje možete nabaviti u svim bolje opremljenim trgovinama s računalnom opremom ili naručite na telefon: 01/3779-491

360 Modena Racing Wheel

Replika originalnog volana iz Ferrarija 360 Modena® izrađena je sa izuzetnim stupnjem detalja i klasičnom ThrustMaster kvalitetom pa omogućuje ultimativni doživljaj vožnje.

VOLAN KOJI OBUŠEVLJAVA KVALITETOM, OBLIKOM I SVAKAKO CIJENOM! 590 Kn

Ferrari Force Feedback Racing Wheel

PS2 Kompatibilan !!!

Ugrađen izuzetno snažan motor (1,5 Kg) koji pri vožnji stvara oko 27 realističnih efekata. Opremljen je "klasičnim" mjenjačem za simulacije rallyja ili klasičnih sportskih automobila.

ORIGINALNA FERRARI® LICENCA

NAJBOLJI MODEL U SVOJOJ KLASI - GRAND PRIX TITULA 1.349 Kn

Top Gun Fox 2 PRO Joystick

PROFESIONALNA INAČICA NAJBOLJE IGRAĆE PALICE SVIH VREMENA

Poboljšan realizam posebnom Fox 2 vršnom tipkom, ThrustMaster kvaliteta i izvedbena Top Gun licenca

395 Kn

Najveća ponuda PC, PSX/ PS2 igara

Myst III: Exile 350 Kn

Commandos 2: Men of Courage 350 Kn

350 Kn Red Faction

PlayStation dodaci za igranje

Shock 2 infrared controller

Shockhammer controller

Memory card 1MB,2MB,4MB,8MB

360 Modena Racing Wheel PSX

Prodajna mjesta:

Zagreb:		Osijek:
MERCATOR robni centar	PEVEC robni centri	ZELDA Trade
MLADOST Ilica 30	SFERA-KON galerija Mercatone	BELLO L. Jägera 24
MLADOST Petrinjska 2	KIM Computers S.C. - Prečko	Rijeka
MLADOST Praška 6	ZOLA Trg Senjskih Uskoka 8	NETCOM Riva 6
MLADOST Preradovićeva 18	2M Computers Kružna 68	HOBIT Gat Karoline Ri. bb
	DIREKT Trg Francuske rep. 5	

Distribucija i prodaja:
VIDEOTOP d.o.o., Medimurska 19, 10000 Zagreb, Tel.: (01) 3779-491

NOBILIS INFORMATIKA

PC - konfiguracije

Zagreb, IV Vrbik 3
tel: 01 6190 035
01 6190 036
01 6190 037
fax: 01 6040 275
www.nobilis-informatika.hr
nobilis@nobilis-informatika.hr

Tt™

Thermaltake

OLYMPUS

ZVUČNICI Labtec

NAJPOVOLJNIJE CIJENE

DIGITAL IMAGING

DFI®

MATIČNE PLOČE

HEWLETT® PACKARD

SAMSUNG ELECTRONICS

HYUNDAI

NAGRADNA IGRA

OSVOJI...

Fallout
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

i

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

...RPG klasike
u white label izdanju

Kako osvojiti nagradu:
Ove odlične igre možeš osvojiti ako izrezani kupon sa svojim podacima i brojem telefona pošalješ do **10. Prosinca** na našu adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
sa naznakom: **Za NI Fallout.**

Igre ti daruje

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

ovlašteni distributer za Hrvatsku
Međimurska 19, 10000 Zagreb, Tel: 01/ 3779 491

KUPON za nagradnu **igru**

ime i prezime

adresa

telefon

uvodnik

Stvarno je teško. Jako teško. Pisati uvodnik između dva kruga *Civilizacije*. I uvjeravati se da to možeš. Eto, tako sam vam htio reći da je završio Hackerov turnir u *Unreal Tournamentu*. A ne mogu jer gazim Gandija, najmirolju-biviji lik u cijeloj igri. Da, da, kajem se. Osim toga, iskeno mi je žao što je završio turnir na kojem smo se baš lijepo družili. Osam finalista ukrstilo je kremenjače (što mogu, još nisam izumio riflemene :)) u napetoj borbi u kojoj su svi na kraju bili pobjednici i osvojili lijepe nagrade. Prva i najvrjednija je ipak otišla u Solin, pa ovim putem još jednom čestitamo pobjedniku, Dinu Moskatelu, na odličnoj igri i pobjedi. Kako ovog turnira, a ni idućih ne bi bilo bez sponzora, zahvaljujemo svim tvrtkama koje su pomogle u organizaciji. Hvala HG spotu, Info gami, 2M Computersu, Kvarku i Nobilis informatici na posuđenim računalima te generalnom sponzoru Jutarnjem listu. Više o samozatajnim fajterima saznat ćete u intervjuu što ga je napravio ljubazni Lauš trčeći oko njih s diktafonom u trenutcima predaha.

Kad smo već kod intervjua, pročitajte i onaj s "našim dečkima" koji će nam opet osvjetlati obraz. Sudeći po svjetskim multiplayer siteovima, *Serious Sam* je jedna od najomiljenijih igara, a *The Second Encounter* pokazuje još više potencijala. Kako izgleda, pogledajte u najavama.

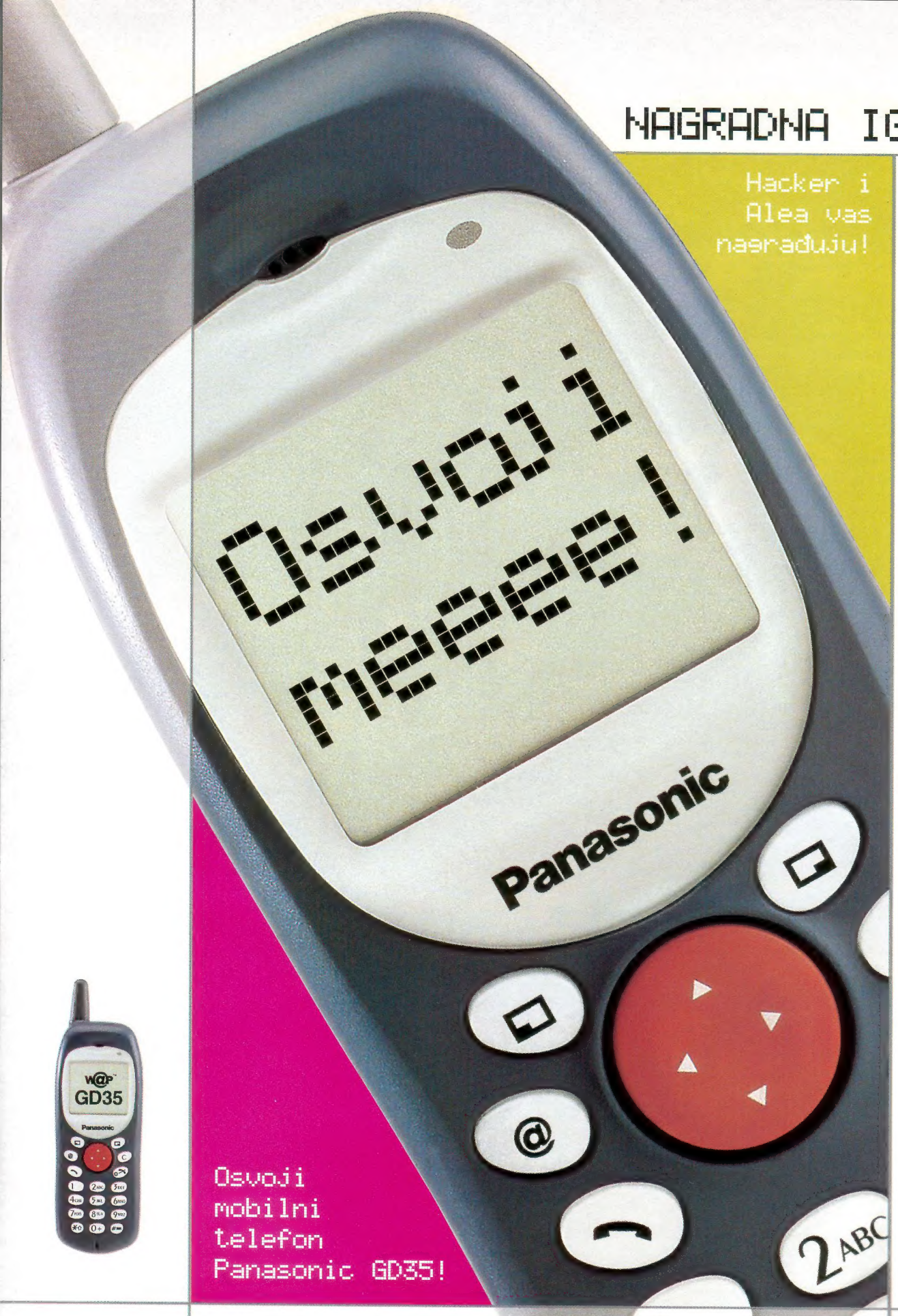
O da, najveća vijest ovog mjeseca stiže nam iz obećane zemlje za ljubitelje X-boxa. Sprava je napokon, kako je i najavljivano, izašla na tržište, a Đurović naveliko štedi. Možete li, zavideći Amerima, čekati do trećeg mjeseca kad bi se Microsoftova konzola trebala pojaviti i u Europi (tko zna kada i u Hrvatskoj), ili ste kao i Đurović nestrpljivi da vidite što sve mali može? U našoj novoj rubrici X-box fokus moći ćete se naslađivati novim i dobro izgledajućim igrama, a kako sve to izgleda u zbilji, pročitat ćete u nekom od idućih brojeva kad ga se dokopamo. No, dobrih pisijaških igara nam do tada neće nedostajati. Iz dana u dan sve ih je više, gotovo su preplavile tržište, stoga uzmite taj Hacker u ruke i krenite...

P.S. Ispričavamo se svim nesretnim čitateljima koji su u prošlom broju umjesto *NHL-a* morali još jedanput pročitati Rukavininu recenziju *Throne of Darkness*. Jadniku je ponestalo love pa je molio više igara, a njih nije bilo...

Zbog velike pomame za posterom s UT-turnira, u ovom ga broju i objavljujemo, na radost svih koji nisu mogli doći.

NAGRADNA IGRA!!!!

Hacker i Alea vas nagraduju!



Osvoji mobilni telefon Panasonic GD35!

Zaokruži odgovor, pošalji kupon i sačekaj izvlačenje!

Kako se zove tvrtka koja proizvodi Panasonic telefone?

a) Matsushita Electronics

b) Sony Ericsson Mobile

c) Samsung

IME

PREZIME

ADRESA

E-MAIL

TELEFON

Mobilni telefon daruje Alea d.o.o., ovlašteni distributer za Panasonic OA u RH, Savica Šanci 133, 10000 Zagreb, tel. 2409 444

22 **najave**
SERIOUS SAM: Kak' je taj SSam luuuud

40 **recenzije**
ALIEN vs. PREDATOR: Zvijeri se vraćaju!

34 **prvi prikaz**
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: Ako je vrijedilo čekati neki comeback, onda je to svakako Wolfensteinov

sadržaj

Hacker broj 75 | issue 75 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **prosinac 2001.** | december 2001

RUBRIKE

8 Pisma čitatelja
11 Info
17 Tech Info
20 Mikroskop
34 Prvi prikaz

76 Helpline- SOS
78 Helpline- Bez panike
80 Helpline- Savjet više
84 Mobiteletina

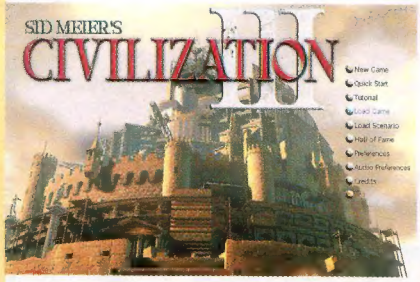
93 HackerNet
96 Game Over
102 Izvještaj sa UT turnira
105 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

22 Serious Sam TSE
23 Intervju - CRO Team
26 Anno 1503
28 Europa Universalis 2

RECENZIJE

Alien vs. Predator 2
40 Civilization 3
44 Stronghold
48 Svi smo mi Tajkuni
51 Casino Tycoon
51 Ski Resort Tycoon



52 Monopoly Tycoon
53 Gadget Tycoon
54 ZOO Tycoon
55 FIFA 2002
56 Rally Extreme
58 Steel Panthers
60 Patrician 2
62 NHL 2002

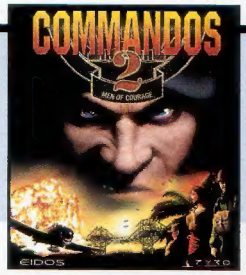
64 Flight Simulator 2002
66 Links 2001
68 Atlantis 3
70 Project Eden

72 Tenis Master Series
74 Real War
75

HARDWARE

87 Trust AMI mouse 250
87 Seagate Barracuda GeForce 2 Titanium
88 Hercules 3D Prophet 2 Titanium MSI Starforce 836 GeForce 2 Ti
89 Abit GeForce 3 Pine GeForce 3
90 Hercules Prophet 4500 ATI Radeon 8500
91 Hauppauge WinTV-PVR Slušalice+mikrofon Trust 210
92 Slušalice+mikrofon T 310 Trust Gamer Slušalice

Dobitnik nagradne igre Commandos 2 iz prošloga broja je:
ŠPAROVEC DEJAN, ZAGREB



Dobitnik nagradne igre Saitek Cyborg 3D USB Gold je:
DINKO JAKOVETIĆ, OSIJEK

impressum

HACKER **MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO** Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **PRIJELOM I OBRADA** Marin Perić [marin.peric@janus.hr], Stjepan Perković [stjepan.perkovic@janus.hr] **LEKTURA** Ankica Đerek, Jasmina Sočo **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **TAJNICA REDAKCIJE** Marijana Jurić **ADRESA REDAKCIJE** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 **E-MAIL** hacker@janus.hr **MARKETING** Darko Jambrušić, direktor marketinga EPH, Krešimir Mijić, 61 61 949, kresimir_mijic@eph.hr, voditelj marketinga, Odranska bb, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Ivan Valečić **TISAK** Vijesnik d.d. Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

europa press HOLDING **EPH PREDSJEDNIK UPRAVE** Ninoslav Pavić **DIREKTORI** Cristoph Rohner, Uroš Šoškić **DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA** Zdravko Milinović

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

pisma čitatelja

PIŠITE NAM "Janus EPH d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Ovaj je mjesec bilo uistinu svakakvih pisama, od pokajničkih preko kritičkih pa do onih pohvalnih. Nezamisliva količina potonjih rezultirala je i pismom mjeseca. Naravno da kritike još uvijek primamo, kažu da one konstruktivne pomažu u razvoju mladih ličnosti, ali mi smo nešto stariji i dugo smo u ovome poslu, čime se ponosimo. Kazna bez kazne, majica kao nagrada, jedan predivan mjesec za sve sretne čitatelje...

ODGOVARA

Državni neprijatelj br. 1:
PERONOSPORA

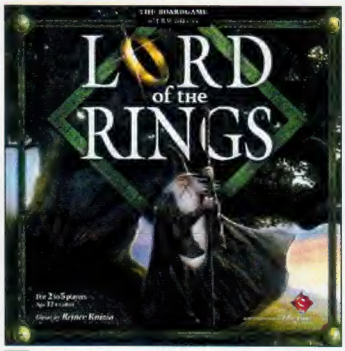
GAMAD?!

Poštovano uredništvo najboljeg časopisa na svijetu, pozdrav, bla (uzdah). Znam da s ovim pismom kasnim nekoliko mjeseci, no želio bih reći, khm, nekoliko riječi o recenziji *Operation Flashpoint*. To je igra koja je trebala sjediniti nekoliko vojnih simulacija u jedno veliko ratno iskustvo. Znao sam da će u broju 71 biti recenzirana jer je već bila izašla, a ja sam je već i pola odigrao. Čitajući taj tekst, shvatio sam da nešto nije u redu, da je mnogo toga izmišljeno i nerealno (LAW-om 80 nemoguće je jednim projektilom razoriti ili onesposobiti T80, potrebno ih je najmanje tri, bla) i da je nepotpuno napisano (u ulozi ste Davida Armstronga kao pripadnika pješačke vojske, Jamesa Gastovskoga kao pripadnika specijalnih postrojbi NATO-a, Roberta Hammera kao "pilota" različitih metalnih strojeva poput MIA1, te Sama Nicholsa kao pilota metalnih strojeva s krilima, kao Blackhawk, Cobra ili A10, bla), stoga sam vam se i odlučio požaliti. Znam da recenzija zvuči dobro, ali je priča totalno bez veze jer nema smisla, a Maravić je igru odigrao tek do misije gdje pomaže pokretu otpora i iz tog je kuta napisao recenziju. Možda je imao malo vremena, ali sve zanimljivosti te igre ne mogu se vidjeti u jednome danu. Ocjena je mogla biti iznad 92% jer oni sitni bugovi uopće ne kvare igrivost i ljepotu te izvrsne igre. Uostalom, postoji nekoliko patcheva koji sve to mogu ispraviti. I za kraj molba: nemojte odgovoriti na ovo pismo u tri ****** reda!!!
(Znam da hoćete, gamad ste)
Janko Kralj, Varaždin

Eto, to je dobro odgojen gospodin. Pljuvanje je dopušteno samo uz puno ime i prezime i adresu, tako da Maravić zna u kojem će pravcu svojim LAV-om 80. Koliko ja znam, dotični je odigrao cijelu igru (pa i više puta), jer recenzija bez odigrane igre nije recenzija.

DJ MAG

Dobar dan!
Danas bih govorio malo kako nikom nije stalo do pravih gamera, puno je lejmera. Cijene dižu na Hinetu, veza nije kao u svijetu, mažu nam oči kako jeftinije će nam bit, sve je to šit. Jer glupi HT ne razumije da svaki "mali" čovjek umije misliti svojom glavom. S takvim stavom, možda ćemo u Europu kad uđemo u 2100. Neću više daviti, htio bih pohvaliti oba Damira, Kristinu, Tomu, Gorana, Krešu, Ivana, Karla, Tibora, Igora, Ganda i šefa Rešu.
DJ BING, Rijeka
P.S.Za Ganda: Živim na Krnjevu i obožavam LOTR:-). Stvarno.
P.P.S. Kad će LOTR igra?



Eh da, muze opet haraju Krnjevom. A LOTR prvo stiže na X-box, i to tek u trećem mjesecu, poslije i na PC.

NOVE NADE GRAFIČKE ESTRADE

Ako poruka završi u recycle binu, doći ću do vas i pokazat ću vam pravog Hannibala, pa ćete morati onda više plaćati čistačice jer vam ured neće biti u najboljem redu (Too many blood. Da vidite koje zube imam. Bolje nego vampir). ;-)))
Vidim da kod vas nema baš često naslovnica koje rade čitatelji pa sam vam ja jednu poslao jer bi u PC Playu trebali napraviti posebnu rubriku za njih (a ne želim da PC Play bude bolji od vas). Želim da vidite kako se rade (1000 $ po sekundi + PDV 22%, vama 1% popusta). Javite ako želite prihvatiti ponudu. $-)))))))
Ne želim vas ovime uvrijediti, ali u prošlom ste broju odgovorili da je Icewind Dale za p#$&ice, pa vam želim reći da ja nisam p#$&ica.
Želim da to ispravite OR I'LL EAT YOU (Đurović)!!! >:-[
I za kraj, kad ćete organizirati Unreal turnir u kojem će moći sudjelovati mlađi od 18 godina?
Sve pohvale od HANNIBALA.
Kristijan, Bregana

Dobra naslovnica. Đurović poručuje da odigraš oba Fallouta. Amar poručuje da odigraš GT3. Ja preporučujem zelene livade i duševni mir, koji će valjda stići jednoga dana (čim oni odu doma).

PREVODITELJ BR.2

Taint znači uprljati, ukaljati (ugled, npr.), tj. pokvariti kvalitetu nečega ili nečijeg mišljenja o nečemu (ovisno o kontekstu). A sad jedno pitanjce: je li pogreška u tiskanju recenzije igre Throne of Darkness dva puta (na str. 48/49 umjesto NHL 2002 i na str. 52/53, gdje bi prema sadržaju trebala biti) u svim primjercima Hackera ili samo u mom (or is it just me:)?
Dejan iz Zagreba (pretplatnik)

Lako je čitati u rječniku. Ali ajde ti to reci jednom riječju. Tiskarska greška dogodila se samo u tvom primjerku. Mislimo.

DOSTA, DOSTA, DOSTA, SVEGA MI JE DOSTA...

Poštovani uredniče koji morate čitati naša pisma!
Pišem Vam jer mi je dosta!!! Kako ste mogli imati toliko sreće da radite tako bajan posao? Naime, ja već pola godine tražim posao, da bih zaglavio na kopanju kanala od mraka do mraka s malo maraka. Naravno, jedan dan mi je

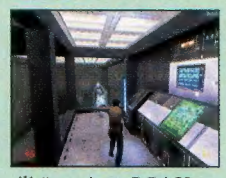
Igra mjeseca

Dragi Hacker!
Molim Vas, ako je ikako moguće, objavite prohod igre "Čovječe, naljuti se".
Unaprijed hvala (svaka vam dala). Ako ne, pošaljite mi ga kući poštom.
Adresa: Ilija Rubil
Janiševac 3
35107 Podvinje

Pozivamo svekoliko čitateljstvo da pomogne jadnom Iliji. Planirani prohod je napisan, ali je, nažalost, preopsežan da bismo ga mogli objaviti u Hackeru ili poslati e-mailom ili u pismu.

Kazna mjeseca

SW - POKEMON



Bog! Hoće li Hacker, kad izađe X-box, biti časopis za PC-igre ili časopis za PC i X-box igre? Zašto stalno hvalite SW-igre kad su smeće, kao i Pokemoni (možda se bojite SW-fanatika)? Onda ću ja umjesto vas reći: SW je VELIKO SMEĆE (I POKEMONI ISTO). Eto.
Ilija

Ti nećeš ništa govoriti umjesto nas, a pogotovo vrijeđati. Drugi put napiši puno ime i adresu pa smiješ svašta. A za kaznu, nećeš dobiti ništa.

bio dosta da se uvjerim kako činim katastrofalnu grešku te sam odmah kidnuo. Ispričavši se vjernom računalu (koje mi je za opomenu izbacilo fatal exeptione i nekoliko kross-linked fajlova), bacio sam se na igre.Vi igrate i još Vam plaćaju za to. Ja igam jer hoću, pa ću Vam nešto reći: garga u HL-u se da ubiti. Treba nekoliko granata iz mp5, nekoliko bombi i malo streljiva. Znam to jer sam igru prošao X-puta. Kao i SoF, Dark Reign, NFS 4 i 5,Test drive 5, Driver, Tiberian Sun i da ne nabrajam dalje. Ama baš sve igre koje sam uspio kupiti (nezaposlen sam pa nije lako) odigrao sam do kraja. Osim jedne... Captain Claw je nemoguće proći. Došao sam do jedanaestog nivoa, ni koraka dalje. Postoji li kakav cheat? Dečki, ajdmo realno pogledati na stvari. Ja sam ovisnik o računalnim igrama. Točka. Mooooliiim vas da mi preporučite nekoliko najboljih naslova koji su nedavno izašli (ne previše) uzevši u obzir P2 400, Voodoo3 3000 i 64RAM-a. Ajde, momci, budite od neke pomoći. Hvala.
Manxiac

Je, je, sve je to krvlju i suzama zasluženo... Ali duga je to priča. Od igara definetli i prvo moraš nabaviti *Civ 3*! Pa onda možeš i *Stronghold*, pa *Commandos 2*, jooooj belaja, ma ima igara...

DEMAMIZACIJA

Režem ja veselo s nadom u očima i toplinom u srcu kupon za joystick u novom Hackeru. I onako, iz čiste znatiželje, pogledam što sam odrezao od pisma čitatelja s druge strane. Pogled me šokirao... Kad se nekomu odreže glava, kaže se da ga se obezglavilo, a ja sam evo tetu "obesisio". To je bio veliki šok za mene. Ne znam jeste li to napravili namjerno, ali sam ostao zabezeknut. Samo još da ne dobijem taj prokleti joystick!!
Dobro, šalu na stranu...
Časopis vam je zabavan i cool (nisam šmokljan koji će se sada baviti debljinom časopisa, brojati strane... Nije ni predug ni prekratak, baš taman). Rubrike su super, poster "kiks ass" (kako bi to rekao Cartman), a ono što mi se najviše sviđa kod vas je to da ne cjepidlačite i ne prese**vate se s hardverskim zahtjevima kao NETKO. Novi hardver je u redu, ali ipak nismo svi financijski moćni. Recenzije su ono što vas čini najboljima pa samo tako nastavite.
Zoran

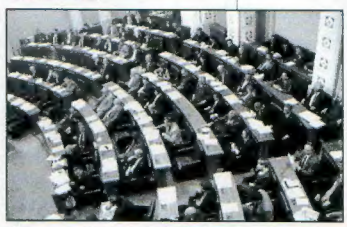
Eto, baš nam je žao, ali nema tog joysticka koji bi bio vrijedan demamizacije! Hvala na slici, sad smo na crnoj listi.

'OĆEMO POLITIKE!

Haj! Najbolji ste časopis u Hrvata. Čitam vas od 34. broja, taj broj je najbolji do sada! Imam samo jednu zamjerku: zašto ne stavite 'full' igrice barem jedanput na godinu (više biste zaradili)? Mogli biste ubaciti malo politike umjesto Pokemona. Još me zanima kad će izaći Đuka, Mafia, GTA3 i Warcraft 3? Molim vas, objavite pismo ili mi pošaljite e-mail.
Pozdrav, F I G A iz Dubrave

Za "full" igrice potreban je i odgovarajući copyright, što podrazumijeva i debelu lovu (a nju nijedan od informatičkih časopisa nema). Za *Đuku* su rekli da će definitivno izaći prije *Unreala 2* (volimo njihovu neradničku određenost), *Mafia* i *GTA3* bi trebale oko Božića, a *Warcraft 3* u prvoj polovici iduće godine.

HAKER



Evo, sve haker do hakera

Bog, hakeri! Pišem vam prvi put i nadam se da ćete pročitati moje pismo! Imam dva pitanja za vas i nadam se da ćete odgovoriti na njih!
1. Gdje se u Osijeku može nabavit literatura o tome kako postati haker?
2. Koji program preporučujete za to?
Eto to bi bilo sve za sada od mene!
Srdačni pozdravi!
Starfucker

**1. Ne treba ti literatura ni poznavanje računalnih kerefeka, pitaj Glavaša.
2. Program razvoja, raspodjele dobara, ma svi oni imaju dobra imena, pogledaj Sabor.
Srdačan pozdrav i mnogo uspjeha!**

POKAJNIK

Priča ide ovako:
Ja, Ozren, u protekla sam dva mjeseca preko maila poslao različite kritike, ne zato što niste dobri nego zato da mi objavite pismo. Znao sam da ste vi pošten časopis i da dobivate mnogo kritika. Znao sam da ćete objaviti pismo koje vas kritizira jer ste tako usrano pošteni! Mjesec dana sam čekao novi Hacker, te sam bio full happy (znam da je glupo) kad sam vidio da mi je pismo objavljeno! Dakle, vama poštenim dečkima htio bih reći da pripazite na uspaljene likove (poput mene), te da ne objavljujete njihova glupa pisma i dajete im zadovoljstvo. Jer, blateći vas, mogu se folirati da im je pismo u Hackeru!!! Ja vas nikad više neću blatiti jer ste zakon i najbolji ste!
Ozren

Eto, znamo mi i na svojem primjeru da je proces "iz dupeta u glavu" dugotrajan i mučan. I što je najgore, vječno traje. Kuku!

UBOJICO!

Hy, wats up! Ovdje vaš najbolji i najveći obožavatelj. Vi ste najjači časopis koji postoji, dakako poslije Penthousa, khmmm!!!!
Čitam vas od broja jedan (nemojte misliti da vam se ulizujem ili da štekam neku besplatnu igru; usput imate li kakvu, hahahah). Kad je Bog stvarao svijet, prvo je stvorio Hackerovu ekipu, a onda nas smrtnike.
Ukratko, vi ste ZAKON.
Ovako, ja sam veliki obožavatelj igara gdje si u ulozi plaćenog ubojce, a najjača igra poslije Half-Life:Firearms je Hitman: Codename 47.
Htio sam vas zamoliti da mi preporučite koju sličnu igru, jer sam ovu prešao 5000000 puta.
Unaprijed hvala (kako me ta rečenica živcira, svaki žicaroš to na kraju napiše).
P.S Kad će izaći jeb%#I Warcraft world?
Marko iz Splita

Strpi se do izlaska drugog nastavka *Hitmana*. U međuvremenu imaš *Maxa* i nove FPS-ove, pa uživaj.

Pismo mjeseca

SVI SMO MI HACKER

Bog, zdravo, haj, ili kako god hoćete! Uglavnom, u posljednjih 5 godina zaslužili ste pohvalu. Čitam vas gotovo od prvog broja i moram vam reći da ste nevjerojatni... Meni više niste samo časopis, nego navika, za koju posebno odvajam lovu svakog tjedna... i znate što: nikad mi nije bilo žao. Razlozi: i kad nije bilo dobrih recenzija i najava, tu je uvijek bila odlična kolumna (Žmiriću, samo tako nastavi), odličan uvodnik.... Da vas realno opišem: uvodnik i kolumna su zakon, najave također, recenzije mogu bolje, ali sve to spašava GAME OVER STRIP. Po meni, najbolja rubrika u vašem časopisu. Ja obožavam stripove, totalni sam fan. Čak radim i svoj strip s frendom, pa vas molim da pišete nešto o stripovima koje je crtao Simon Bisley ili o stripu u kojemu je priču radio Ennis. GAME OVER GLAZBA je isto zakon, držite se svih žanrova, no volio bih da ima više ROCKA, no vi ste informatički časopis, odnosno časopis za PC-igre pa to toliko i nije bitno.
I za kraj ovog pisma kojeg ste možda i pročitali želim vam:
1. puno love
2. višak HACKER majica (tako da i meni pošaljete jednu) (čuj, Tico, možda ti pošaljem primjerak svog stripa?)
3. da budete još bolji, jer vi to možete.
P.S. Svi smo mi HACKER
Vaš vjerni čitatelj Silver Snat iz Virovitice

Hvala, hvala
1. I još 100 maraka više!
2. Eto, zaslužio si.
3. Samo smo lijeni...

P.S. Ali naših postera nema na zadarskim zidinama.

info

LOOSE CANNON I DALJE U RAZVOJU Prije gotovo dvije godine najavljena igra *Loose Cannon* je nakon podužeg zatišja ponovno isplivala na površinu. Prvobitno je trebala biti izdana pod okriljem Microsofa, stoga smo se začudili kad je stigla službena izjava da je novi izdavač Ubi Soft. Igra će se pojaviti krajem 2002., i to istodobno i za X-box i za PC. Ne manje zanimljiv podatak je da je na dosadašnji razvoj utrošeno više od pet milijuna američkih dolara, nadamo se da će na kraju i vrijediti uloženog novca.

TROPICO: PARADISE ISLAND

El Presidente odsad bogatiji i okrutniji

BreakAway Games u suradnji s Take 2 Interactiveom je najavio izradu službenog expansiona za vašu i našu omiljenu diktatorsku simulaciju.

Tropico: Paradise Island addon donijet će 20 novih šarolikih scenarija, uključujući i "Giliganov otok". Tu je i pregršt potpuno novih građevina koje će, s jedne strane, učinkovitije podupirati strahovladu El Presidentea (zatvori, nove vojne baze itd.), a s druge, još više mu napuniti ionako preduboke džepove (muzeji, duty free shopovi). U BreakAwayjevom addonu nastojat ćete privući mnogo širi krug posjetitelja vašeg rajskog otoka, uključujući i ekoturiste. Svoju novu karijeru karipskog diktatora možete početi već u siječnju.

ARMY MEN: RTS

Plastičnjaci u stvarnom vremenu

Pandemic Studios, proizvođač u javnosti zapamćen po igrama *Dark Reign 2* i *Battlezone 2*, uskoro će u poznati *Army Men* serijal unijeti veliko osvježenje.

Naime, potvrđeno je da Pandemic već dulje vrijeme radi na naslovu RTS-žanra smještenom u otkačeni svijet malenih plastičnih vojnika, poznatijem svima kao *Army Men* strateški serijal. Za razliku od klasičnog *Army Mena*, u ovoj ćete igri voditi velike bitke u stvarnom vremenu, brinući se za standardne RTS-elemente kao što su izgradnja baze, skupljanje resursa itd. Igra je, kako je bilo i za očekivati s obzirom na prijašnje Pandemicove naslove, u cijelosti dizajnirana u 3D-u koji vam nudi različite i vrlo jednostavno izvedene mogućnosti zumiranja i rotiranja terena tijekom igranja. *Army Men: RTS* u prodaju bi trebao krenuti već krajem zime.

MORROWIND PRIDOBIO SOULEA

Behtesda Softworks je dogovorila suradnju s poznatim skladateljem Jeremyjem Souleom za izradu soundtracka za njihov RPG u razvoju - *Morrowind* - čime je već ionako odličan naslov dobio na vrijednosti, postavši nezaobilaznom igrom za sve roleplaying fanove. Podsjetit ćemo vas da je Jeremy Soule nekoliko puta nagradivan, a posebice ističemo njegove briljantne soundtrackove za *Icewind Dale* i *Total Annihilation*.

NASTAVAK ASHERON'S CALLA U 2002.

Jedan od prvih većih i popularnijih MMORPG-ova, a sada već pomalo zastarjeli *Asheron's Call* uskoro će dobiti nasljednika. Razvojni tim Turbinea, koji je izradio i original, na nastavku potiho radi već dulje vrijeme i tek su ga tijekom ovogodišnjeg E3-ja odlučili predstaviti javnosti. Ovaj je mjesec konačno potvrđeno da bi igra u masovnu prodaju trebala krenuti najvjerojatnije sredinom 2002.

PREIMENOVAN CRUSADER: TOTAL WAR

Srednjovjekovnom je nasljedniku *Shogun Total Wara* promijenjen naslov u nešto prikladniji, koji bi trebao bolje pojasniti vremensko razdoblje u koje je smješten. Novo ime za koje su odlučili njegovi tvorci iz Creative Assemblyja je *Medevial: Total War*. Michael de Palter, jedan od pripadnika razvojnog tima, objasnio je da njihova nova taktička igra obuhvaća vremensko razdoblje od 11. do 15. stoljeća, dok su se križarski ratovi odvijali od 11. do 13. stoljeća, pa je stoga promjena naziva bila nužna.

PROJECT IGI 2

Nastavak nagrađivanog taktičkog FPS-a

Nakon golemih uspjeha u PC-industriji igara nikog ne bi trebala začuditi želja Codemastersa za daljnjim širenjem i postizanjem novih dostignuća u svojoj branši.

Upravo je stoga taj brzo rastući britanski izdavač potpisao izdavačka prava za *Project IGI 2*, novi FPS-naslov norveškog Innerloop Studiosa koji je uostalom radio i na nagrađivanome prethodniku. U novom je nastavku, baš kao i u *jedinici*, uzet koncept taktičkoga FPS-a, gdje se mnogo više inzistira na vještome šuljanju i opreznom uklanjanju neprijatelja u stilu igara *Rogue Speara* i donekle *Operation Flashpointa*. *IGI 2* vas ponovno stavlja u ulogu bivšeg SAS-ovca koji svoju karijeru nastavlja u ulozi plaćenika izvršavajući misije za tajnu organizaciju "IGI". Zamršena radnja nastavka odvija se nedugo nakon originala, a vodi vas kroz tri kampanje na niz lokacija u Rusiji, Libiji i Kini. Misije će obuhvaćati različite zadatke, od onih u kojima je potrebno infiltrirati se u određenu tajnu bazu i dočepati se određenih podataka ili uređaja pa do nekolicine više akcijskih orijentiranih, gdje vam je cilj uništiti određena strateška vojna postrojenja itd. Zapanjujuće realističan 3D landscape enginea i cijeli niz drugih naprednih svojstava trebali bi *Project IGI 2* učiniti ne samo vizualno konkurentnim drugim FPS-naslovima nego i znatno zanimljivijim, otvarajući cijeli niz mogućnosti različitih pristupa misijama. Tu je još i širok arsenal oružja i uređaja kojima ćemo se moći poigrati tijekom ljeta, kad je planiran završetak projekta.

MASTER RALLY

Škripanje guma i oblaci prašine

Master Rally je još jedna opaka trkaljka koja će uskoro pohoditi naša računala.Otkačena ekipa iz Microidsa se pobrinula da ovaj put sve bude izvedeno kako treba.

Uz maksimalno dotjeranu grafiku očekuje vas i više od trideset stvarnih, licenciranih rally staza te više od dvadeset modificirajućih vozila u šest različitih modova igre. Nova Microidsova simulacija vožnje neće zacijelo konkurirati vrhunskim rally naslovima poput Collin McRaea, no vjerujemo da će pronaći svoje mjesto pod suncem.

Danar Đurović | danar.djurovic@janus.hr

CODEMASTERSI NAJAVILI SVOJU VIZIJU MMORPG-a

Sve zanimljivijem i iz dana u dan sve većem tržištu MMORPG-igara odlučili su se pridružiti i britanski Codemasatersi. Njihov uradak nosi ime *Dragon Empires* i zasad se ne ističe prevelikim brojem inovacija. Beta-inačica trebala bi stići početkom iduće godine, a igra bi se u prodaji trebala naći najranije u jesen.

HALO IPAK NA PC-ju

Jedna od najboljih vijesti ovog mjeseca stiže nam od Matta Soella iz X-boxa. Njihov novi akcijski naslov *Halo* ipak će izaći i za PC i za Mac računala. Soell je pojasnio da X-box ekskluziva znači samo da se igra neće pojaviti na drugim konzolama, te da će nešto kasnije biti izdane i PC i Mac inačice.

TONY HAWK 3 STIŽE NA PC

Bez imalo je čuđenja dočekana vijest da Activision konačno i za PC priprema treći nastavak proslavljene skatboarding igre s PlayStationa 2. *Tony Hawk's Pro Skater 3* na svojim računalima očekujte u prvome tromjesečju iduće godine.

POZLAĆEN COMMANCHE 4

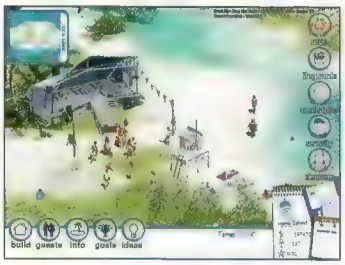
Četvrti nastavak serijala igara zbog kojih su mnogi od nas početkom devedesetih bili prisiljeni kupovati 386-ice otišao je u gold. Službeno je objavljeno da će izaći sredinom 11. mjeseca, stoga je velika vjerojatnost da se već pojavio i kod naših lokalnih distributera u trenutku dok držite novi Hacker u rukama.

BEACH LIFE

Sunce, pijesak i žene...

Budući da je industrijom igara već prohujalo stotine strateških simulacija koječega, pomislili biste da je nemoguće da je simuliranje nekog dijela ljudskog života ostalo bez virtualnog uprizorenja, postoji zacijelo barem jedno, ako ne i više njih.

Ian Livingstone iz Eidos Interactivea uspio je ipak otkriti propust, a svojim novim projektom kani ga i ispraviti. *Beach Life* je simulacija izgradnje i upravljanja lancem tropskih otočića s prekrasnim pješčanim plažama. Pritom, dakako, morate brinuti o svim zahtjevima posjetitelja vašeg egzotičnog odmorišta, od izgradnje elitnih smještajnih kapaciteta i opremanja plaža različitim sadržajima (restoranima, koktel barovima) pa sve do pronalaženja osoblja (spasioca, čistača, primamljivih bivših pornozvijezda ili glumica u "Baywatchu", zapravo su to iste osobe) koje će privući brojne posjetitelje na vaše plaže itd. Cilj vam je izgraditi ljetno odmorište snova daleko od očiju javnosti te ga pretvoriti u rajski bijeg od stvarnosti koji će bez problema kvalitetom poraziti poznata svjetska odredišta poput Ibize i Mykonosa. Sve to moći ćete učiniti već u ljeto.



SIGMA POSTALA IMPOSSIBLE

O novom naslovu tvoraca Homeworlda

Igri *Sigma: The Adventures of Rex Chance*, najnovijem projektu Relic Entertainmenta, tvrtke koju je proslavio svemirski RTS-naslov *Homeworld*, promijenjeno je ime.

Impossible Creatures novo je ime igre koja se razvija unutar redova Relica od kraja 1999., kad je Homeworldov originalni tim završio taj obećavajući hit. Specifična je po tome što vam dopušta da s pedesetak osnovnih životinjskih vrsta sastavite desetak tisuća mutacija najrazličitijih životinja koje će biti vaša osnovna ratna sila. *Impossible Creaturesi* će se u potpunom 3D-u na našim PC-kantama zavrtjeti tijekom 2002. Sve to zvuči pomalo otkačeno, no ljudi koji su imali priliku zaigrati prvu, nedovršenu inačicu tvrde da je riječ o nečemu doista specifičnom, ali i iznimno zanimljivom i igrivom.

NO ONE LIVES FOREVER 2

Shagadelic...

Monolithov je *No One Lives Forever* u pomalo sirovi FPS-žanr uspio unijeti određenu dozu stila i vrlo ugodnog engleskog humora.
Dosad još nismo vidjeli FPS-naslov koji bi se barem koliko-toliko približio Monolithovoj ideji. Srećom, dobar stari Monolith spašava stvar te službeno za 2002. najavljuje nastavak tog velikog špijunskog hita. Podrobnije informacije o priči zasad se drže u tajnosti, a glasine kažu da se šarmantna Kate Archer ponovno vraća nastavljajući borbu protiv "zle organizacije koja prijeti cijelom čovječanstvu". Igru će ponovno pokretati LithTech engine, i to njegova najnovija *Jupiter* inačica koju odnedavno može licencirati širi krug proizvođača. Znatno profinjeniji i detaljniji vizualni izgled moći ćete zahvaliti upravo spomenutom engineu koji će vjerujemo do izlaska *No One Lives Forevera 2* u drugoj polovici 2002. još više napredovati i igru učiniti još privlačnijom.

FRANK HERBERT'S DUNE

Licencija koja ne umire

Zbirka ZF-romana Franka Herberta koju imaginativnošću prestiže tek Tolkienov "Lord of The Rings" doživjet će još jednu virtualnu adaptaciju.
Za nastanak novog Dunea odgovoran je Cryo Interactive koji će nam daleki pješčani svijet ovaj put predočiti u obliku akcijske avanture. Za razliku od svih dosadašnjih strateških zalaženja u Dune serijal, bit će zanimljivo prošetati Herbertovim ZF-svijetom iz nešto prizemnije perspektive. Pod velikim izdavačkim okriljem Cryoa razvojem igre se pozabavila francuska tvrtka WideScreen Games koja okuplja cijeli niz darovitih ljudi igraće industrije koji su svoj zanat iskovali na naslovima poput Alone in The Dark 3, Worms, Prisoners of Ice itd. Licencija po kojoj je igra rađena nije utemeljena na originalnim romanima, niti na filmskoj ekranizaciji nego na izvrsnom miniserijalu od šest nastavaka 'Frank Herbert's Dunge" koji se prikazivao na Sci-Fi Channelu. Radnja igre prati mladog Paula Atreidsa od njegovog ulaska u fremensko pleme pa sve do konačnog obračuna s Harkonenima te osvete za ubojstvo njegova oca i sramotu nanesenu njegovoj obitelji. Vodite ga kroz nekoliko desetaka izazovnih misija u kojima ćete usavršavati svoje borilačke vještine i sposobnosti infiltracije u neprijateljske redove. Da stvar bude još bolja, novi Dune u distribuciju bi trebao krenuti već početkom prosinca.

X-box info

[illegible]

Potvrda razvoja remakea popularne Dreamcastove roleplaying igre izvedene u anime stilu, Shenmue 2, oduševila je kako ljubitelje te nesretne propale konzole, tako i općenito poklonike RPG-žanra. Nova sretna vijest za sve koji željno očekuju spomenutu igru na X-boxu je Segina objava da su upravo počeli s razvojem trećeg nastavka u serijalu – Shenmue 3. Bude li sve po planu, novi roleplayerski anime uradak na Microsoftovoj konzoli dočekat ćemo tek negdje krajem iduće godine.

X01 EUROPE

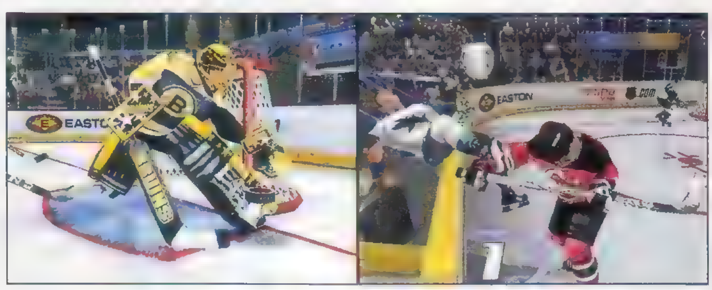
Mali korak za Microsoft, veliki za budućnost videoigara

Kad ovo budete čitali, X-box, taj crni predmet obožavanja fanatičnih masa diljem svijeta, konačno će početi svoj javni život.

Od 15. studenog Microsoftov konzolaški prvijenac u prodaji je kod svih većih američkih distributera. Tog se dana, točno u 00:01, u samom središtu New Yorka trebalo dogoditi veliko otvaranje gigantskog ToysRUs dućana, u kojem je trebala početi prodaja prvih službenih primjeraka crne kutije. Bilo je najavljeno i pojavljivanje Billa Gatesa: navodno je baš veliki tata trebao uručiti prvu prodanu konzolu sretnome kupcu. U trenutku pisanja ovoga teksta još uvijek nemamo nikakvih službenih podataka o početnoj prodaji konzole, no doznali smo da je u većini dućana već bila unaprijed rasprodana, a u nekima postoje i liste čekanja za iduću pošiljku.

NHL HITZ 2002

Brzina i snaga na ledu



Odavno je prošlo vrijeme kad je EA Sports kvalitetom svojih sportskih igara držao monopol u tome žanru.

Iz dana u dan smo svjedoci izlaska novih kvalitetnih sportskih igara tvrtki koje su donedavno bile u Electronic Arstovoj sjeni. Jedna od takvih je i Midway, a svoje ime u svijetu X-box sportskih igara kani izgraditi novim hokejaškim naslovom *NHL Hitz 2002*. No za razliku od mnogih drugih dosadašnjih hokejaških naslova, ovaj će znatno više inzistirati na arkadnome osjećaju tako da će se sve utakmice, za razliku od klasičnih NHL-tekmi, odigravati po načelu 3 na 3 plus vratar. Zahvaljujući sklopljenom ugovoru o NHL- licenciji, Midway je u svojoj igri uspio ponuditi manje-više sve poznate igrače lige. Osim toga, bit će nam ponuđeno i trideset realistično oblikovanih NHL-stadiona te niz klizališta što ih je sam Midway izradio. Grafički engine koji će vrtjeti cijelu igru je odličan: osim vrlo detaljno izrađenih likova igrača, sadrži i novi revolucionarni 3D-model publike koja od sada reagira na sve važnije akcije za vrijeme tekme. Najbolja stvar u svemu tome je što ćemo *NHL Hitz 2002* moći vrlo skoro zaigrati.

SQUAREOVE IGRE IPAK I NA X-BOXU

Nakon velike financijske injekcije što ju je Sony ubrizgao jednom od najpoznatijih japanskih proizvođača, Squareu, među igračima se počelo pričati da je tim potezom X-box izgubio podršku tog tvorca fantastičnog *Final Fantasy* serijala. Ipak, čini se da Square nije dokraja odustao od ideje o razvoju igara za Microsoftovu konzolu. Ako je vjerovati posljednjim glasinama, online uprizorenje poznate RPG-sage *Final Fantasy 11* pojavit će se i na X-boxu nedugo nakon svoje Playstation 2 premijere.

X-BOX U AUSTRALIJI

Čini se da ipak nećemo biti posljednja zemlja u koju će stići X-box. Daleki Australci moći će ga također kupiti tek dogodine, i to kako stvari stoje, vjerojatno nekoliko mjeseci nakon Europljana. No za razliku od njih, australski će igrači konzolu moći nabaviti po nešto nižoj cijeni, naime ondje će stajati oko 299 $ baš kao trenutačno i u Americi.

RESIDENT EVIL EKSKLUZIVNO ZA X-BOX

Ne, ta legendarna horor saga ne postaje X-boxov ekskluzivitet, ali kako Gamecube dobiva samo njemu namijenjeni remake jedinice *Resident Evila*, postoje naznake da bi se uskoro trebalo pojaviti i ekskluzivno uprizorenje jedne od budućih igara tog serijala na X-boxu.

MANJAK X-BOXA VEĆ NA SAMOM POČETKU PRODAJE

Suprotno Microsoftovom obećanju da će 15.studenog pustiti u prodaju 600 000 konzola, na tržištu ih se, po riječima prodavača, pojavilo tek oko 300 000. Microsoft nije komentirao te izjave, ali zato tvrdi da će ih do kraja godine na američkom tržištu biti milijun do milijun i pol u prodaji.

SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

Ekskluzivan dodatak samo za X-box inačicu

Konamijev Silent Hill ostao je upamćen kao možda najstrašnija i najatmosferičnija igra horor žanra napravljena za konzole.

Poznato nam je da je PS2 inačica namijenjena američkom i japanskom tržištu već u prodaji te da je X-box inačica pri samome kraju finalne faze razvoja, no ono što nismo znali je da *Silent Hill 2* namijenjen Microsoftovoj novoj konzoli dolazi s dodatkom u imenu - *Restless Dreams*. Riječ je zapravo o ekskluzivnom dodatnom scenariju za X-box koji će vam omogućiti da zamijenite uloge i zaigrate s misterioznom djevojkom Mariom.

Tih dodatnih 4-6 sati igranja te niz naprednijih vizualnih efekata spretno iskorištenih dovoljno razlikuju igru od njezine PS2 inačice pa vjerujemo da će svi poklonici *Silent Hill* serijala, a takvih je doista mnogo, razmisliti o nabavci Microsoftove kutije, jer ovo je doista dobar razlog za to.

COLLIN MCRAE RALLY 3

Jedno od najačih imena automobilizma ubuduće i na X-boxu

Serijal koji trenutačno slovi za najbolji među simulacijama rally vožnji na konzolama i PC-jima bez ikakve sumnje je Codemastersov *Collin McRae Rally*.

Fantastičan uspjeh prvih dvaju nastavka te vrtoglavi financijski rezultati ponukali su Codemasterse da ulože sve svoje kreativne snage i počnu s razvojem trećega. Iako je prvo bio najavljen za Playstation 2, nedugo potom stigla je obavijest da će se ubrzo pojaviti i inačice za X-box te PC. Osim znat-

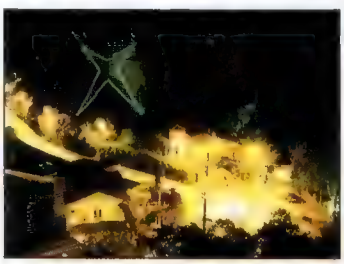
kreiranju *Collin McRare Rallyja 3* inzistiralo se na velikom napretku u vizualnom izgledu i detaljnosti same igre. Naravno, to je i postignuto, tako da ćete odsad moći uživati u vrlo realnim modelima vozila čiji je broj poligona doslovce 16 puta veći negoli je to bilo u *Collinu 2*. Najbolji primjer je Fordov focus RS WRC koji je sada sastavljen od vrtoglavih 13 000 poligona za razliku od prijašnjih 800, koliko ih je imao u dvojci. S veselim rally Ircem na svojoj ćete se konzoli moći provozati iduće jeseni, za kada su

X-BOX U PRODAJI

Glamurozni europski X-box događaj

U Cannesu, inače jednom od omiljenijih mjesta za održavanje prvorazrednih događaja poput prezentacija visoke mode i poznatog filmskoga festivala, europskoj je javnosti konačno i službeno predstavljena Microsoftova konzola.

Već se otprije zna da se diljem Europe treba pojaviti početkom proljeća, no sada je određen i točan datum, 14. ožujka. Hrvatska premijera trebala bi se, nadamo se, dogoditi ubrzo nakon toga po uzoru na Sonyjevo pomalo zakašnjelo izdavanje Playstationa 2 na našim prostorima. Službena cijena konzole na području Europske unije iznosit će 300 britanskih funta, što je izazvalo čuđenje među dijelom novinara nazočnih na Canneskom



glamuroznom X01 događaju. Naime, cijena na američkom tržištu brojkom je potpuno jednaka, no dakako nije riječ o funtama nego američkim dolarima. Čak bi i dijete iz trećega razreda osnovne škole bez ikakvog problema došlo do zaključka da je zapravo europska cijena viša za nekih 30%. Nedugo potom doznali smo da se spomenuta cijena odnosi samo na Englesku, koja ima nešto veće uvozne poreze, stoga ćemo s donošenjem bilo kakvih zaključaka pričekati dok se definitivno ne utvrde cijene u preostalim zemljama EU-a te naravno i kod nas u Hrvatskoj. Još uvijek nije jasno precizirano hoće li europski X-box dolaziti u paketu s američkom verzijom kontrolera ili onom nešto manjom japanskom. Osim doista spektakularnoga predstavljanja same konzole popraćenog gomilom svjetlosnih efekata i privlačnih djevojaka, Microsoft je obznanio da trenutačno pregovara s nizom europskih proizvođačkih kuća te će do kraja godine najaviti cijeli niz novih naslova koji se razvijaju upravo na području EU-a.

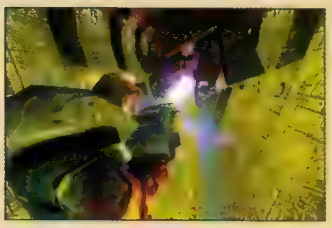
tech info

SANDISK NAPRAVIO COMPACTFLASH KARTICU KAPACITETA 1 GB

Još uvijek nije u prodaji, ali je napravljena. Doduše, bit će korisnika kojima se to neće činiti tako revolucionarno jer sjetimo se da u utor za compactflash kartice ide i IBM-ov microdrive koji već ima taj kapacitet, a i bitno je jeftiniji. Compactflash kartica će se u prodaji pojaviti početkom iduće godine po cijeni nešto nižoj od 800 $.

VARANJE NA DRIVERIMA

Asusova GeForce 3 Ti200 grafička kartica je mnogima koji su je testirali dala 10% bolje rezultate mjerenja s ASUS-ovim driverima nego s nVidijinim Detonator XP driverima, što je u najmanju ruku čudno jer svi prozvođači svoje drivere temelje na Detonatorima, a sve ostalo što dodaju je samo šminka. No, ne i Asus. Što se dogodilo? Asus je namjestio svoje drivere tako da overclockiraju karticu kad ona radi u full screen Direct3D ili Open GL modu. To nam je poznato otprije s Gainewardovih drivera i kartica. Međutim, on je za takve stvari imao seriju Gold kartica koje su testirane na većim taktovima. Pa čak vas je i onda



driver pitao želite li doista da vam kartica radi na povišenom taktu. Asusovi driveri ne pitaju ništa. S obzirom da nVidia proizvođačima kartica savjetuje da koriste preporučene taktove rada za pojedine čipove, moglo bi se dogoditi da Asus osjeti neke posljedice svojih djela. U najmanju ruku, mogla bi ih tužiti neka udruga za zaštitu potrošačkih prava (ne u Hrvatskoj) jer overclockirane kartice traju kraće, pogotovo kad ne znate da su overclockirane. No, Asus nije jedini koji je varao na driverima, i ATI također ima putra na glavi. Njegovi novi Radeoni ne mogu se po sirovoj snazi mjeriti s GeForce3 Ti500 karticama, no 3Dmark 2001 je jednostavno oduševljen Radeonovim mogućnostima koje ne koristi nijedna igra pa mu daje zavidno visok rezultat, bolji od GF3 Ti500. Kako je drugi najčešći benchmark Quake 3 Arena, ATI se dosjetio kako dopuniti svoje prvo mjesto pa tako najnoviji ATI driver vara na Quake timedemo testu. Kad vi podesite kvalitetu prikaza na najbolju, driver je smanji na lošiju za "oku nevidljivu razliku", koja, naravno, daje bolje rezultate.

Info 2001.

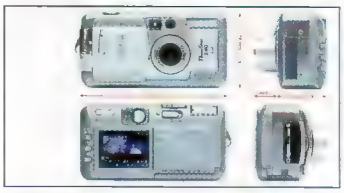
Od 13. studenog do 17. studenog održan je godišnji Info sajam na Zagrebačkom velesajmu. U prva dva dana bio je otvoren samo poslovnim ljudima, a preostala tri i ostalom građanstvu. Pritisnuti rokovima izlaska našeg časopisa, mi smo ga posjetili odmah prvi dan. Prošle su godine sajmom dominirali, a po nekima i spasili ga, Internet Servise Provideri, ove godine nije bilo tako. ISP-i su bili nazočni, ali dominirajući štandovi su pripadali mobilnim komunikacijama. Od ISP-ova zanimljiv je nastup Carneta koji je počeo i reklamnu kampanju svojih usluga za akademske građane po vrlo pristupačnim cijenama. Dominantan prostor zauzimali su GSM-koncesionari Vip i Cronet. Iako su im štandovi bili najveći, sadržajno su bili vrlo siromašni, no kad već zarađuju toliki novac, moraju se i pokazati. I informatički su časopisi također bili zastupljeni. Bugovim je prostorom dominiralo videoplatno i zvučnici s kojih se čula glazba s računala, PC Chip u suradnji sa Stellom imao je konobu, a najimpresivniji je bio VIDIJEV štand s brojnim hostesama i automobilom *opel speedster*. Uostalom, moglo se primijetiti da su mnogi izlagači pokušali svoje prostore učiniti atraktivnijima izlažući različite automobile pa se tako na sajmu mogao vidjeti *jaguar XK8*, *audi TT*, *škoda octavia RS* i još neki manje atraktivni modeli. No, nama je daleko najzanimljiviji dio bio računalni hardver. Nažalost, nijedna tvrtka nije izložila GeForce 3 Titanium i Radeon 7500 i 8500 kartice, kako je bilo najavljivano (barem ne prvi dan), nego samo GeForce 2 Titanium. Microline je imao posebno bogat štand - izložio je MSI-jevu paletu proizvoda koja se u posljednje vrijeme znatno proširila, pogotovo matičnih ploča. Pohvaliti bismo mogli i Iomegu i njezinu paletu proizvoda u kojoj se našao i HipZip MP3 player kojem je sada znatno snižena cijena pa bi mogao postati atraktivan i na našim prostorima. Oni koji žele kupiti digitalni fotoaparat mogli su se vrlo dobro informirati jer su Sony, Canon i Olympus izložili sve svoje proizvode. Canon čak i svoj novi digitalni SLR EOS 1D. HG spot je na svojem štandu složio nekoliko konfiguracija na kojima se moglo igrati. Ako ste htjeli nešto više, Hrvatsko informatičko društvo je u jednoj dvorani dalo na uporabu velik broj umreženih računala.

VIP
DIGITAL AUDIO PLAYER
DAP JUKEBOX
jaz

Goran Maravić | goran.maravic@janus.hr

EB-GD95
mobilni gsm W@P uređaj
NOVO
Phonebook
Select
Panasonic
NAŠ JE NAJVEĆI
[ekran, naravno]
3xnaj Najveći ekran, najviša kvaliteta zvuka, najlakša navigacija. Panasonic vam svojim novim w@p GSM uređajem EB-GD95 pruža užitak u svakom
stane čak 10 redova s po 16 znakova (160 znakova = 1 SMS
ostavljena je i takva mogućnost.
vam olakšava kretanje po izbornicima je i joystick u sredini
tipkovnice. Užitak za oči, uši i ruke.
Panasonic & ALEA ZELENA AKCIJA
Panasonic Lakoća komuniciranja
ALEA
"ALEA" d.o.o., Zagreb, ovlašteni distributer za Panasonic OA u RH
CMP Savica Šanc, '33 tel: 01-24 09 444, fax: 01-24 09 040 | www.alea.hr

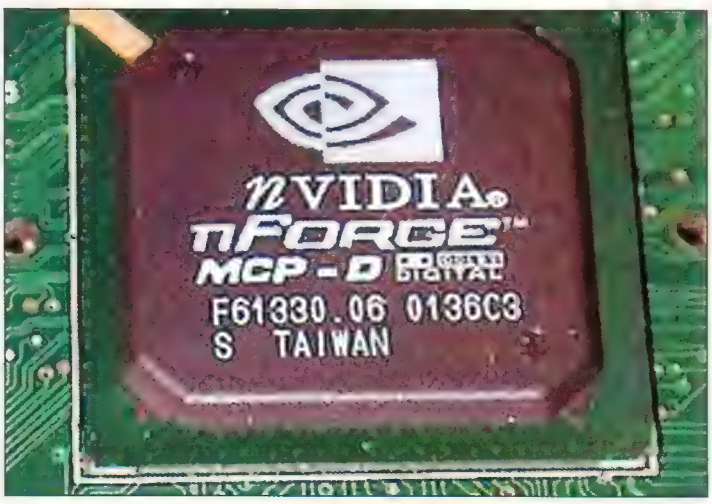
Canon Powershot S40



Powershot S serija su fotoaparati malih dimenzija, ali vrlo jakih performansi. CCD čip na novom S40 modelu može se pohvaliti sa čak 4 milijuna pixela. Male dimenzije su ovaj fotoaparat koštale nekih funkcija koje možete naći na većem i bogatije opremljenom Powershot G2 modelu no cijena fotoaparat je također odgovarajuća. Niža je od cijene Powershota G2 za čak 100$. Novost za Canon je i uvođenje klizog zaštitnika objektiva koji ujedno služi i kao power switch. Fotoaparat osim fotografija (maksimalne rezolucije 2272x1704) može snimati i filmove i to s audiom u rezolucijama 320x240 gdje je maksimalno trajanje filma 30 sekundi, a u manjoj rezoluciji od 160x120 pixela možete snimiti 120 sekundi filma. Struju fotoaparat crpi iz Litij Ion baterije od 570 mAh. Ukoliko vam kapacitet baterije nije dovoljan i planirate nabaviti još koju postoji i stolni punjač koji puni samo baterije.

Još malo o matičnim pločama

Prije mnogo vremena najavljen, a onda iz nepoznatih razloga odgođen, nVidijin čipset nForce još nije zaživio u matičnim pločama. Zbog njegovih specifikacija, mnogi jedva čekaju da se u prodaji pojave ploče koje će ga imati. Iako ništa službeno nije priopćeno, MSI je diskretno na svoj site stavio specifikacije matične ploče s nForce čipsetom, što bi nam trebalo dati do znanja da samo što nije tu. Inače, specifikacije ploče su doista impresivne, kao i njezina crvena boja koja postaje zaštitni znak MSI-jevih proizvoda. Čipset je nForce 420D (jača inačica s boljom kontrolom memorije) namijenjen AMD Duron, Athlon i Athlon XP procesorima. Ima dodatke viđene na MSI-jevim pločama poput Fuzzy Logica, Live BIOS-a, Live Drivera (automatsko flashanje BIOS-a i instalacija drivera, preporučujemo isključiti). Podršku za 6 USB-priključaka, 5 PCI-a, AGP 4x, Hyper transport interface multimedijalnog kontrolera, podršku za IEEE 802.3 bežičnu mrežu, integriranu grafiku s DVI-izlazom koja sadrži T&L engine druge generacije (nešto bolji GeForce 2 MX) i integrirani 64-kanalski 5.1 audiosustav. Posebnost joj je kontrola pomoću memorije koja povećava propusnost kad imate više memorijskih čipova. Sada znamo oko čega je tolika strka i zašto svi jedva čekaju nForce. Navodno je Micron već ponudio nForce ploče u svojim gotovim konfiguracijama. U Hrvatskoj većina korisnika pazi na svaku kunu pa zato sami grade svoje računalo, stoga nam ta informacija govori da bismo uskoro mogli kupiti takve ploče i odvojeno.

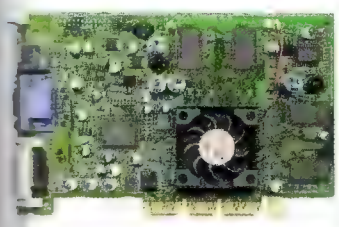


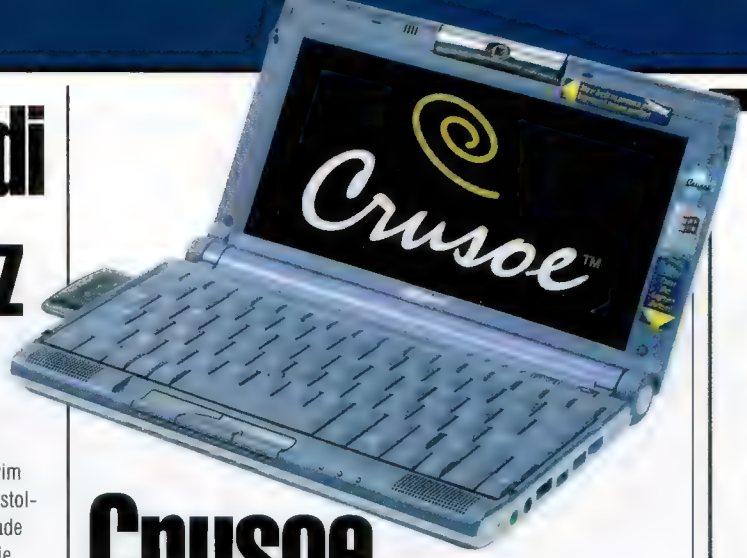
Novi tvrdi diskovi iz IBM-a

IBM je najavio da će svojim novim tvrdim diskovima pokriti tržište stolnih i prijenosnih računala te blade servera. Deskstart 120 GXP serija je namijenjena kućnim računalima, a korisnicima će ponuditi kapacitet od 120 gigabajta uz brzinu vrtnje 7200 okretaja u minuti. 2.5-inčna Travelstar serija namijenjena je prijenosnim računalima, a njeni će kapaciteti biti 60, 40, 30, 20 i 10 gigabajta. Najvećem disku brzina vrtnje je 5400 okretaja u minuti, a ostalima 4200. Modificirani Travelstar diskovi namijenjeni su blade serverima, modifikacije se odnose na povećanje njihove pouzdanosti pri neprekidnom radu. Svi diskovi koriste IBM-ove antiferomagnetski uparene ploče koje prema njihovim tvrdnjama daju veću pouzdanost i gustoću zapisa. Svi bi tvrdi diskovi trebali biti u prodaji do kraja godine, onaj za kućno računalo već krajem studenog.

Radeon 8500 LE

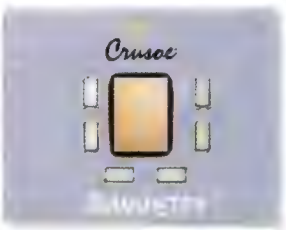
Sjećate se starih Radeona LE? To su bile kartice trećih proizvođača koje su imale downclockiran Radeon procesor kojemu je još driver onesposobio T&L jedinicu. 8500 LE su također kartice trećih proizvođača, ali imaju svu funkcionalnost običnog ATI-jevog Radeona 8500, osim što su downclockirane s 275 MHz na 250 MHz i što će se prodavati samo kao OEM-proizvodi. Cijena bi im trebala biti povoljna, pogotovo stoga što je innaest tvrtki najavilo njihovu proizvodnju: DP Technology, DFI, Ennyah Technologies, Giga-Byte, Jetway Information, Joytech, Power Magic, Raising Rich, Sapphire Developments, Shuttle, Super Grace Electronics, Wistron i Yuan Yuan High-Tech.

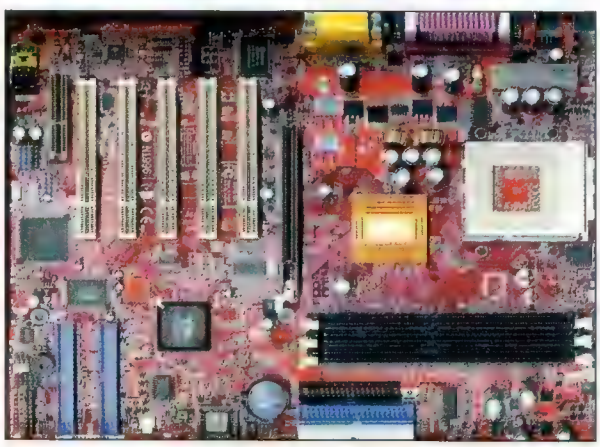




Crusoe u američkim prijenosnicima

Crusoe procesor tvrtke Transmeta počinje borbu za ulazak u prijenosna računala američkih proizvođača. Kod japanskih proizvođača Crusoe je već postigao uspjeh i tvrtke Sony, Toshiba, NEC, Fujitsu i Casio već ga ugrađuju o svoje laptope. Takt koji je do sada postignut sa Crusoe-om je 800 Mhz, a sljedeće godine prijeći će i 1 Ghz. No to nije njegova najveća prednost, Cruseo je poznat kao vrlo štedljiv potrošač električne energije što je puno cjenjenija osobina kod prijenosnih računala koja rade na baterije.





VIA KT266A najbolji čipset za AMD-procesore

Nakon što je VIA uklonila nedostatke svojeg čipseta namijenjenog kombinaciji AMD - DDR zvanog KT266, pokazalo se da je to najbrži čipset za AMD-procesore. Za razliku od KT266 s kojim su prozvođači bili oprezni i nisu proizveli mnogo ploča za nj, KT266A ploče niču kao gljive poslije kiše. Prvi je bio MSI sa zgodnim dodatcima poput već viđenog RAID-a, ali i potpuno novog USB 2.0. Sad nam još samo treba patch za Windows XP koji će omogućiti podršku za USB 2.0. Najnovija ploča s VIA KT266A na tržištu je Abitova. Taj proizvođač iznimno kvalitetnih ploča preskočio je KT266, ali je zato izbacio ploču s KT266A, što dodatno svjedoči o njegovoj kvaliteti.

2M computers

KONFIGURACIJA

MB Matsonic MS 8127C
CPU AMD Thunderbird 1.2 GHz, (266)
Hladilo Glacial IGLOO 2300
DIMM PC-133, 256 MB, PQI
HDD 30 GB , ATA100
VGA Geforce 2 MX400, 64MB
FDD 1,44 MB 3.5"
DVD-ROM LG 16x/48x, ATAPI
Tipkovnica HR, Win, PS/2
Miš PS/2
Podloška za miša
Kućište ATX Midi tower 250W
Relisys 17" TE770
Modem 56K, interni, PCI, V90
SoundBlaster
Zvučnici 80/120 W

cijena: 6399,00 kn
PDV uračunat

MSI HITACHI UMAX

Oprema poznatih proizvođača

AMD intel SONY EPSON CHERRY LEXMARK Canon Western Digital IBM

ZAGREB sjedište
Kružna 68
Tel.: 01/ 3640 900
Fax: 01/ 3640 902

ZAGREB Svetice 4	Tel: 01 2331-219
VARAŽDIN O. Price 33	Tel: 042 231 168
RIJEKA Ružićeva 10	Tel: 051 374 128
OSIJEK P. Pejačevića 11	Tel: 031 369 800
ČAKOVEC J. Kozarca 15	Tel: 040 396 599
SLAVONSKI BROD M. Gupca 37	Tel: 035 402 402

krediti do 24 rate

Tipovi igrača

piše Miroslav Lacić

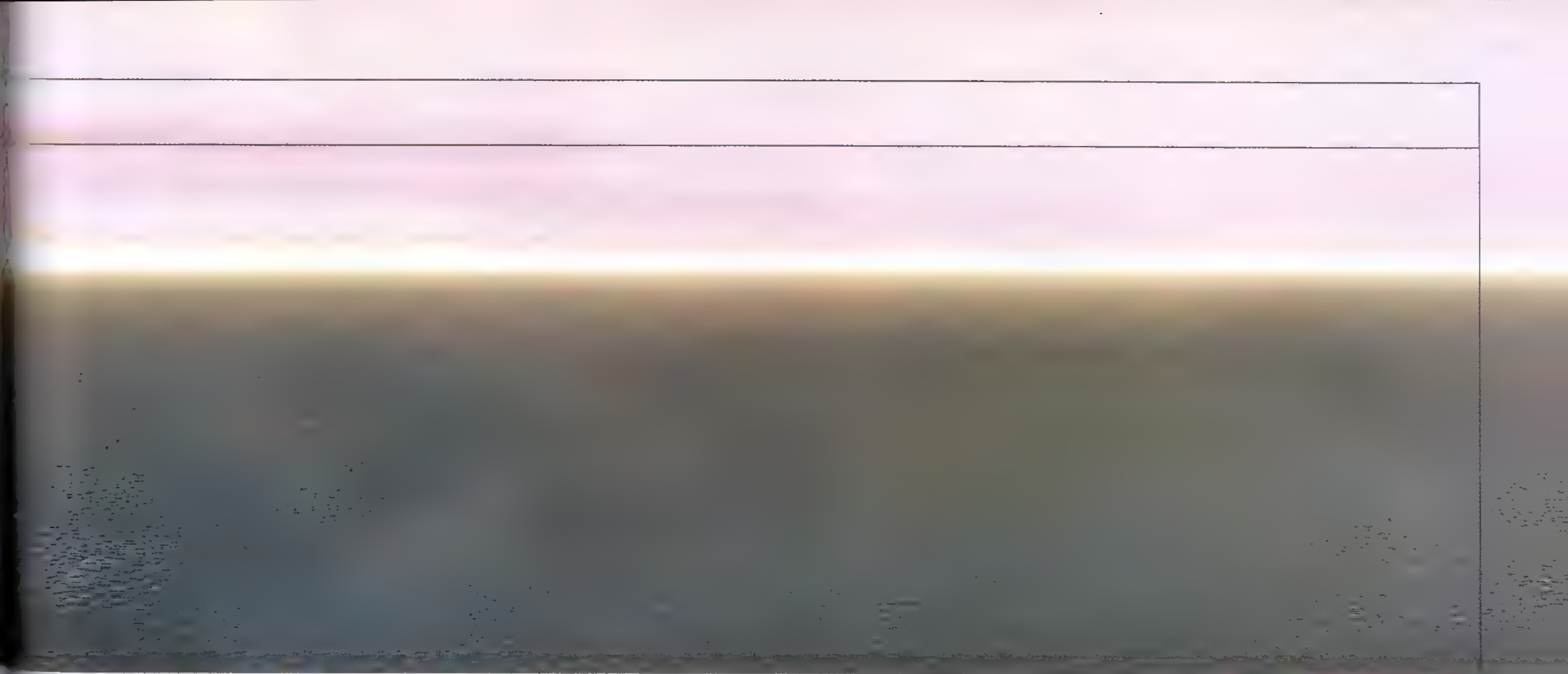
DANAS BIH VAM PISAO O LJUDIMA. LJUDIMA? PA DA, LJUDIMA, VAMA, MENI, IGRAČIMA POPUT NAS KOJI SU SE BAREM JEDNOM U ŽIVOTU UPUSTILI U OVAJ OBLIK ELEKTRONIČKE ZABAVE. ZAŠTO? ZATO ŠTO MI SE ČINI DA JE U ODNOSU IGRAČ-IGRA OVAJ PRVI POMALO ZAPOSTAVLJEN JER SE ŠKVADRA U MEDIJIMA (MYSELF INCLUDED) BAVI SAMO PROIZVODIMA GAMING INDUSTRIJE, A MALO TOGA KAŽE ILI UOPĆE POKUŠAVA REĆI O KRAJNJIM KORISNICIMA BEZ KOJIH TA INDUSTRIJA NE BI NI POSTOJALA. TAKOĐER MISLIM DA JE I U DRŽAVI OPĆENITO TA KOMPONENTA VRLO MARGINALIZIRANA I DA SVE INSTITUCIJE, I NADLEŽNE I NENADLEŽNE, POSVEĆUJU VRLO MALO POZORNOSTI NJEGOVANJU TE TAKO

STRASTVENI IGRAČI

Ta bi skupina igrača svakako bila i najzastupljenija, upravo *ona* pomisao koja se javlja u glavama "laika" kad spomenu nekog tamo "klinca koji igra računalne *igrice*". To su ljudi kojima je igranje život i strast, jedna vrsta ovisništva koja, za razliku od ostalih strahota, na uživatelju ne ostavlja gore tragove od podbuhlih podočnjaka i kronične neispavanosti. Takav sam i ja. Ono što me svrstava u tu skupinu je svojevrsna životna radost i znatiželja koja me tjera da kupujem igre. Sve novije i novije, sve dalje i dalje, jer se strastveni igrač nikad ne zaustavlja nego tijekom cijelog igraćeg života teži otkrivanju novih horizonata i tehnoloških dostignuća. Brojni su *dječaci* i *curice* koji lagano plove srednjim godinama života (i dalje), a još su uvijek itekako opčinjeni po nekima tako "infantilnom i neozbiljnom" zabavom. Takva predrasuda srećom postaje stvar prošlosti jer se posljednjih godina proizvodi sve više igara za odrasle, pritom ne mislim na *štatijaznamkakve* erotsko-pornografske sadržaje (toga ionako ima dovoljno na mreži) tipa *Lula* i... gle, više ih i nema! Uostalom, većina iskusnih igrača odrasla je na nekim starijim platformama, poput C64 i Amige, tako da je njihova očaranost i opčinjenost napretkom tim veća! Znate, nije mala stvar nostalgično se prisjetiti nevinih početaka, a onda se vratiti u sadašnjost i ostati zaprepašten nevjerojatnom promjenom tehnologija koje su do prije ne znam ni ja koliko vremena bile apsolutna znanstvena fantastika. Zbog toga će takvi ljudi nerijetko stvarati cijele zbirke, mogli bismo čak reći i biblioteke igara, čuvajući ih u ladicama i ormarima ne bi li ondje pronašle počinak i mir. Ne, neće baciti nijedan naslov, nego će se prema svakom odnositi kao prema kakvoj vrijednoj knjizi i svjedoku neponovljive prošlosti. Dajte im pržilicu u ruke i, pomozi Bože, početa će sa stvaranjem hrpetine takvih CD-ova, dok će tek malobrojnima posvetiti dužnu pozornost i odigrati ih dopola. Ali, Bože moj, glavno je da se ima i da se popuni ta čudna rupa u duši koja se zove glad za posjedovanjem. Ma samo da se vidi uvod, čuje dobra *mjuza*, prijeđe jedan nivo i igra može u arhivu jer će i ti trenutci trajno oplemeniti strastvene igrače i dodatno im proširiti igraću kulturu! A vi ostali... nemojte nas osuđivati i nemojte se čuditi - strast je strast, a ona se rijetko kad poklopi s tako neopasnom, dapače, ponekad korisnom razbibrigom i "gubljenjem vremena". Bolje i to nego da svaki dan ločemo i drogiramo se ko majke! Pa da vidiš onda Carmageddona po hrvatskim gradovima i selima... No bilo bi glupo da ispadne da su strastveni igrači samo ljudi od dvadeset i više godina, tu su i mlade snage koje isto tako gladno iščekuju svaki zalogaj neke igraće delicije. Stvar je u tome što je spomenuta generacija "uletjela" u gaming iskustvo na gotovo! Procesori astronomskih frekvencija i grafičke kartice brže od misli na tržištu su već poprilično godina pa "klinci" hoćeš-nećeš baš i ne mogu imati poštovanje prema igrama kao stari, ofucani, olinjali i požudni igrači. Ahhh, kad već govorimo o požudi i strasti, vrijeme je da se prebacimo na drugu skupinu koju sam vrlo maštovito (kh, kh) nazvao...

(MULTI)PLAYEROVCI

A joj, oni su vam pak doista posebni... igrači. Doduše, oni to baš i nisu, riječ je zapravo o (možda ste već i pogodili, uostalom, piše vam u naslovu odlomka) multiplay igračima koji žive u jednom posebnom svijetu. Hajde, ta se "osuda" odnosi tek na one puriste kojima je MP jedino u životu, a ne i na one koji kombiniraju i neke singleplay užitke. Ipak, spomenutih je čistunaca poprilično, a osnovna im je značajka da igraju samo jednu ili nekoliko igara. Spomenut ću ih tek tri i sve će vam biti jasno: *Unreal Tournament, Quake i Starfcraft*. Dakako, sličnih igara ima još, no kad se playeri odluče za jednu, teško će je napustiti da bi se "prekvalificirali" na drugu. A koji im je osnovni motiv? Sami kažu, igranje protiv žive ljudske inteligencije, a ne protiv hladne logike stroja... U redu, jer kad se jednom iskuša takva zanimacija, teško je se odreći, no vrijedi li ona toliko da napustimo i sve druge divote koje se javljaju gotovo svaki dan? Usredotočavaju se na određeni naslov te se trajno i hermetički zatvaraju za druge oblike



BEZAZLENE ZABAVE. JOŠ SU NAS DONEDAVNA SMATRALI NEKIM ČETVEROOKIM *FREAKOVIMA* PRIŠTAVIH FACA BEZ DRUŠTVENOG ŽIVOTA, NO DANAS SE TA PREDODŽBA POLAKO, ALI SIGURNO TOPI. VRLO JE TEŠKO NAPISATI NEŠTO PAMETNO O KATEGORIJI U KOJOJ JE I AUTOR OVOG TEKSTA, NO SVIM ĆU SE SILAMA TRUDITI DA IZREČENO BUDE ŠTO OBJEKTIVNIJE I SUVISLIJE. NEKI SAM DAN IMAO SVOJEVRSNU VIZIJU O SVETOM TROJSTVU SVIH GAMERA OVOG PLANETA I ZAKLJUČIO DA SMO SVI, HOĆEŠ-NEĆEŠ, U JEDNOJ OD TRIJU KATEGORIJA: STRASTVENIH IGRAČA, *PLAYERA* ILI "KORISNIKA"

zabave koju pruža jedan moderan PC. Nije li tragično cijele dane visiti na *netu* i ne iskušati sve one strategije, pucačine, FRP-ice i simulacije koje se bore kao lavovi ne bi li uhvatile tračak naše pozornost? Nije li žalosno imati vrhunsko računalo i sve njegove moćne cikluse trošiti na igru staru više od dvije godine koja bi bila sasvim zadovoljna i s nešto jačom PC-kasom!? A posebice je zanimljivo što se ni playeri ne odriču čuda modernog hardveraja, i oni, baš kao i strastveni igrači, kupuju nove i snažne strojeve da bi im se primjerice *UT* vrtio još brže. Pa zar mu doista treba 200 frameova? U redu, shvaćam ih - oni jednostavno žele biti najbolji, a za postizanje tog cilja potrebna je i najbolja oprema. Tako ni 512 MB RAM-a, ultrabrzi disk i ne znam kakav Athlon nije previše za brušenje njihova *skilla* koji će im jednog dana donijeti toliko željenu moć i slavu! Optički miševi, posebne podloge i slično tako ispadaju tek kao prijeko potrebni dodaci svakom *would-be* multiplayerovcu na koje "normalni" igrači ne bi nikad ni pomislili... Vidite što je strast, i telefonski računi odjednom postaju manje važni samo da se utaži ta glad i natjecateljski duh. Kompetitivnost i druženje su stoga osnovni trenutci takve percepcije igranja, što je zapravo vrlo pozitivno. No žalosno je kad ona pregazi sve drugo, pa čak i želju za općim informiranjem i kupnjom gamerske literature poput vašeg omiljenog časopisa (provjerena informacija, kunem se!). Divno, još kad bi od toga bilo i neke koristi... Hah, barem je počelo, jer je i Hackerov UT turnir možda odigrao ulogu svojevrsnog svjetionika koji će uputiti jadne investitore i pokazati im gdje se obrće novac. Živi bili pa vidjeli! No dobro, s obzirom da sam u uvodu spomenuo da ćemo govoriti o Trojstvu, red je da se dotaknemo i trećega od Triju.

"KORISNICI"

Kako samo ime kaže, to su neki čudni tipovi (i mačke, i mačke...) koji svoje strojeve jednostavno KORISTE. I to za sve osim za igranje! Eh, ne mislim pritom na one prikraćene koji zbog starosti svojih strojeva i ovako i onako ne mogu ni prismrdjeti modernim igrama, nego na vlasnike prilično snažnih strojeva koji neiskorišteni trunu i skupljaju prašinu. Eto, sjetih se jednog Athlona 650 s GeForceom 2 i 128 MB RAM-a. Pila? Pa nije baš san snova, ali je sasvim dobra platforma za igranje gotovo svih prosječno zahtjevnih naslova. Ali što ta "motorka" radi? Ništa, sa 128 MB učitava Internet stranice, sa 650-megahercnim procesorom komunicira s drugim PC-jima, a s moćnom (čak i danas) grafičkom tek tu i tamo potjera koji *Arkanoid* ili *Solitaire*. Ma zar *Solitaire*, zar *Solitaire,* majku mu??? Ma kakvi, koliko se god trudili, nema **šanse** da takvu škvadru zainteresirate za neke "ozbiljnije" igre! Uvijek, ali uvijek će naći izgovor - te im se ne sviđa žanr, te ne vole masakriranje motornom pilom, te im je preteška "igrica", i tako unedogled! Čak i da im pokažete fotorealističnu real-time 3D-grafiku koja iskače iz monitora i hvata ih za ruku, vjerojatno bi odmahnuli glavom i rekli: pa dobro, sad to ugasi i pokazat ću ti nešto u Wordu. Ajme, pa što će im onda takve zvijeri? Imaju računala tek toliko da ih imaju, valjda nemaju dovoljan kapacitet mašte i dječje razigranosti da bi im se svidio koncept igranja. Vrlo žalosno! Kao što znamo, igre razvijaju koordinaciju, maštu i inteligenciju pa se tako ti "ponosni vlasnici" na jedan način lišavaju nekih prilično korisnih i cijenjenih stvari u životu. Uf! Evo, dragi moji, to bi vam bilo to! S mojim stavovima se možete složiti ili ne, hoćete li iz svega toga izvući zaključke i produhovljene misli (ma nije mi ništa, samo patim od mesijanskog sindroma), ne znam, no siguran sam da ćete se sto posto prepoznati u jednoj od ovih kategorija. A onda nemojte vrisnuti od gađenja i straha, u gamerskoj zajednici *no one can hear you scream*! **Uahahahahaha...**

SERIOUS SAM - THE SECOND ENCOUNTER

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
Proizvođač Croteam **Izdavač** Take 2 Interactive
Žanr FPS **Izlazi** u proljeće 2002.

PUCA **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

Može li mi netko objasniti zašto ljudi kad pišu o SSamu stavljaju riječ "ozbiljno" gdje god stignu?! Igra uopće nije ozbiljna. Ljudi, prestanite prevoditi naslove!!!

PLAY IT AGAIN SAM

Da se SSam kojim slučajem zatekao u Casablanci kad je Rick rekao gornju rečenicu, pola bi grada nestalo u plamenu. Jer, za razliku od pijanista u filmu, naš Sam svira samo kad drži rotirajući top u rukama. I zato ga volimo. Kako li smo se samo veselili kad je igra izašla. Razloga za veselje je bilo više: em su proizvođači domaći dečki, gotovo pa iz kvarta, em je igra bila tako zabavna da smo se pitali gdje je SSam bio cijelog našeg života. Za one rijetke koji nisu upoznati s prvom epizodom i filozofijom SSama, mali flashback. Ljudi otkriju drevni artifakt i zeznu stvar prčkajući po njemu, alieni provale na Zemlju i Sam "Serious" Stone mora se vratiti u prošlost da bi ih sredio. Nije vam jasno? Još uvijek imate vremena pročitati recenziju ili odigrati igru. Filozofija SSama je prvo pucaj, pa onda još pucaj i ništa ne pitaj. Tijekom igre akcija je bila konstanta pa jednostavno niste mogli odahnuti ni sekundu.

U drugoj epizodi (ne nastavku, kako mnogi misle), SSam radi ono što najbolje zna. Rješava se aliena koji uporno misle da mogu doći do njega dok on drži lanser raketa u rukama. Radnja se nastavlja na prvu epizodu u kojoj je Sam na kraju uspio uhvatiti prijevoz, tj. svemirski brod. Prema nekim univerzalnim zakonima, svemirski brod se sruši (opet talibani) u prašumama Južne Amerike pa je Sam prisiljen naći drugi način da se dočepa Mentala koji stoji iza svih aliena koji su došli raditi kaos na Zemlji. Dok si on bude krčio put kroz astečka naselja i prašumu, vi ćete se nagledati predivnih krajolika kakvih je bilo i u prvoj epizodi. Da se ne bi prigovaralo Croteamu da zna raditi samo piramide, osim dijela igre koji se odvija u Južnoj Americi, postoje još dva: jedan se događa u Babilonu, a jedan u srednjovjekovnoj Europi.

Sam je još uvijek tip koji više voli pucati nego pričati, što ne znači da nas neće iznenaditi i kojom šalom i pošalicom. Odmah na početku nasmijat ćete se od srce kad nađe motornu pilu i izvali: "Look, Ma, I'm a lumberjack". Motornu pilu?!!

ORUŽJA DESTRUKCIJE

Još jednom: motornu pilu?!!! Da, da, niste valjda mislili da će vas ekipa iz Croteama ostaviti bez novih oružja? Tu su sva oružja iz prve epizode te tri nova. Jedno smo već spomenuli, motornu pilu. Sigurni smo da ćete znati gdje ju primjeniti. Drugo oružje je snajper. Pitanje je samo kako ga koristiti u igri koja vam ne da ni sekundu odmora, ali pokušajte se prisjetiti golemih otvorenih prostora u igri.

OSSAMU I NIM STVARIMA

INTERVJU ŽICAO
Goran Račić

Treće novo oružje je bacač plamena kojim možete gotovo sve zapaliti, što pozdravljamo (kao i Društvo piromana Hrvatske). Normalno, bit će tu i novih neprijatelja na kojima ćete iskušati novostečena oružja. Posebno je simpatičan Cucurbito the Pumpkin. Zamislite nabildanog tipa koji umjesto glave ima bundevu, a u rukama motornu pilu! Aha, nešta radi svašta, barem tako kažu na televiziji.
Croteamovci su totalno poludjeli na umreženim igranjem, tako u novoj epizodi imamo više multiplayer nivoa negoli onih singleplay. Osim toga, na CD-u dolazi i Seriously Warped deathmatch mod koji nije nastao u Croteamu, ali je toliko dobar da su ga dečki odlučili pakirati kao osnovni dio igre.
Da ne duljimo, pročitajte intervju s timom iz Croteama gdje ćete saznati sve što vas zanima o igri, turizmu u Hrvatskoj i javnom prijevozu.

ZBOG ČEGA ĆETE KRVI ISPOD NOKTIJU JER:

- **SSam donosi tri nova oružja i gomilu neprijatelja**
- **ste motornom pilom prerezali krilatog demona**
- **kakav bi to bio dan bez nasilja?**

Nakon što su napravili odličnog *SSama*, dečki iz Croteama se nisu ulijenili, daleko od toga. Nova epizoda samo što nije, a uz gomilu posla što ga imaju, našli su vremena za intervju. Koja ih majka za zetove ne bi poželjela? Da ne dužimo, pustimo dečke da se predstave, a onda na posao.

DAMJAN: Pa da se predstavimo: ja sam Damjan Mravunac, sound & music artist u Croteamu i novopečeni level designer. S moje desne strane je Dean Sekulić, programer i čovjek (u slobodno vrijeme... kojeg nema).
HACKER: O *SSamu* smo ove godine mnogo čuli; svi su bili puni riječi hvale, igra se odlično prodavala. Kakav je to osjećaj? Jeste li konačno mogli sav svoj uspjeh nabiti na nos ljudima koji su vam govorili da neće biti ništa od vašeg projekta?

DAMJAN: Pa, iskreno, nismo imali kome nabijati uspjeh na nos kad nitko živ nije ni znao da radimo igru. Mi smo ti poprilično samozatajna ekipa, skromni i radišni, pa smo uspjeh proslavili povišicom... radnog vremena, naravno. ;)
DEAN: Nabili smo im, nabili... :)
HACKER: Vjerujem da vam se financijsko stanje popravilo, živi ste dokaz da čovjek u ovoj zemlji može napraviti proizvod poznat diljem svijeta. Kad smo već spomenuli prodaju, biste li nam mogli reći u koliko se primjeraka prodao *SSam*, kako kod nas, tako i vani?
DAMJAN: Je, je, sada je financijsko stanje ludnica! Više ne vozim *opel kadett* star deset godina, nego *kadett* star deset godina s NOVIM GOODYEAR GUMAMA. Toliko o financijskom stanju. Svi misle da zarađujemo fantastične svote, a zapravo je to posao kao i svaki drugi, radi se naporno, plaće su prosječne, jedina što mi radimo ono što doista volimo, i to sa srcem; ma sretni smo i ne bismo se ni s kim mijenjali. Broj prodanih primjeraka je i nama nepoznat, no valjda će se i taj misterij razriješiti kad nam izdavač na proljeće pošalje godišnje izvješće o prodaji.
HACKER: Nego, prijeđimo na posao. Radnja *SSama* se nastavlja na original, Sam nađe prijevoz, ubije bossa i što sad? Kud Sam ide, čemu stremi, pita li se zašto škvadra smrdi u tramvaju...?
DAMJAN: E, pa ni javni prijevoz nije ono što je nekad bio, pa se tako Sam strmopi**i negdje u Južnu Ameriku i sad što će, kud će, čovjek se nije ni snašao, a već je hrpa monstrumčića oko njega... Pali motorku, ide malo reda napraviti... Ukratko, Sam mora pronaći novo prijevozno sredstvo koje će ga

odvesti do planeta Sirius, gdje živi najljući mu neprijatelj, a u svojoj će potrazi proći kroz tri razdoblja, civilizaciju Maja, drevni Babilon i srednji vijek, i umlatiti mnoštvo kreaturica koje će ga na tom putu pokušati zaustaviti. Priča je kompleksnija nego u *HL-u*, moraš priznati... :)

HACKER: Serious engine prikazuje goleme otvorene krajolike koji su postali zaštitni znak *SSama*. U Second Encounteru dizajn se također naslanja na otvorene prostore ili...?

DAMJAN: Naravno, zašto mijenjati dobitnu formulu?! ;) Jedan od zaštitnih znakova Serious enginea je upravo ta mogućnost miješanja golemih otvorenih prostora s unutarnjim bez ikakvih vidljivih prijelaza ili trzaja. Ljudi su se već zasitili klaustrofobičnih uskih hodnika i zagušljivih smeđih prostorijica (i učitavanja svake 3 i pol minute igranja), pa je *SSam* na tržište došao kao veliko osvježenje i iznenađenje. Pogledamo li najave najnovijih igara, svi obećavaju velike otvorene prostore, mnogo neprijatelja, kompleksne unutrašnjosti građevina... no zna se tko je bio prvi (hihihi - zluradi cerek). ;)

DEAN: Bilo je i onih koji su nam prigovarali da ne možemo napraviti velike *zatvorene* prostore. Sad bu vidli! :)

HACKER: Kad smo kod enginea, jesu li dodani kakvi novi featurei ili je sve ostalo po starom?

DAMJAN: Novih je featurea ko u priči! Dodali smo skeletalne animacije (**Dean:** To neće ići u release, nego u jedan od patcheva.), proceduralne 'partikle' (čestice, po Klaiću:)), prešli smo na novi format *mjuze* (Ogg Vorbis), ugradili podršku za sve nove grafičke kartice na tržištu (truform, recimo, za radeon 8500), optimizirali net code, ugradili podršku za Gamespy browser unutar same igre (za multiplayer igru), podršku za različiti igraći hardver (force feedback miševi i slične igračkice), nove destruction efekte... ma ima toga cijela gomila. Znaš, ovdje se nešto i radilo posljednjih nekoliko mjeseci. :)))

DEAN: DirectX8, čak smo i to stavili. Napili su me i rekli: "Ajde ti to, nije to niš'!" E, da sam znao ...

HACKER: Deane, s obzirom da si ti programer, što misliš o novotarijama koje reklamiraju proizvođači grafičkih kartica (recimo ATI-jev Truform). Ima li to neku stvarni vrijednost ili je to samo marketing?

DEAN: Truform ima, definitivno. Jedini je problem što se moraš potruditi napraviti dovoljno loš model da bi ga Truform stvarno popravio. Ali nema veze, stvar je bila pljuga za ugraditi, pa rekoh ... :)

S druge strane, pixel/Vertex shaderi nemaju gotovo nikakvu stvarnu vrijednost. :(Hype i ništa više. Čini se da treba pričekati još koju generaciju da bi to bilo fakat upotrebljivo. FSAA je super (pogotovo novi ATI-jev SmoothVision - može se mjeriti s klasikom poput Voodoo5!). T&L je dobar (uvijek bio). Eh da, i anisotropic filtering je zakon.

HACKER: Vratimo se na *SSama*. Koja nova oružja možemo očekivati? A čudovišta? Reci da ima nešto poput onog velikog stvorenja od lave iz originala...

DAMJAN: Ma ima i boljih. ;) Zadržali smo svo topništvo iz *SSam: The First Encountera* i dodali 3 nova oružja te 7 novih neprijatelja, od toga 3 unikatna bossa na kraju svake podepizode. Jesam li spomenuo da se *SSam: The Second Encounter* sastoji od 3 podepizode? Neka, mogu još jednom. Novi su monsteri zabavni i pridonose gameplayu, a nova su oružja zakon! Tako će Sam žariti i paliti (ali doslovno) flamethrowerom, motornom pilom koja nije viđena još od legendarnog filma s radnjom u Texasu (da, da, onog koji je u pola svijeta zabranjen:)) te snajperom koje se ne bi posramio nijedan ... hmm ... paa ... snajperist. :)

HACKER: Nego, čujemo da će uz *SSama* doći i Seriously Warped multipalyer mod? Što je novo u multiplayer dijelu *SSama?*

DAMJAN: Seriously Warped Deathmatch (SWD) djelo je jednog malog mod teama zvanog "A Few Screws Loose" koji su ga radili još za First Encounter. Zbog njegove velike popularnosti, odlučili smo ga uključiti u Second Encounter, te tako fanovima omogućiti dobar i "pomalo drugačiji" multiplayer od onoga na koji su navikli. Naime, taj mod (mod je inače modifikacija igre - mi damo alate i dio source koda, pa se skupi skupina entuzijasta i napravi preradu igre iliti MOD) je potpuno opičen i uvrnut, gravitacija se mijenja svako malo, karte su spaljene do kraja, tu su i neka nova oružja za koja se ne bi moglo reći da su standardna itd. Ma, *ful* zabavno. Mi smo malo "popeglali" stvar da bi zadovoljila naše kriterije (jesmo picajzle:)) i SWD sada dolazi kao standardni dio instalacije *Second Encountera*.

DEAN: A nakon što smo se naigrali njihovih nivoa, naši level designeri su dobili moralni boost i krenuli u stancanje multiplayer nivoa. I tako smo se sad opasno približili količini podataka koju jedan CD može primiti, no srećom, igra je pri samom kraju, multipleyer nivoa ima više nego single pleyer, a podočnjaci su nam svima do koljena (što ćeš, morao je neko i karte testirati :)).

HACKER: Kad smo kod mrežne igre, kakvu popularnost *SSam* uživa među ljudima koji igraju online? U Hrvatskoj nemamo nijedan *SSam* server, barem koliko ja znam. Makar se zbog toga ne treba čuditi, uvijek smo kaskali za ostatkom svijeta.

DAMJAN: Zapravo, imamo server! HT Hinet ima 2 stalna servera, jedan za deathmatch, a jedan za cooperative, samo što na njima ima vrlo malo ljudi. *SSam* je ipak popularniji u Americi i u ostatku Europe negoli kod nas.

HACKER: Nego, da mi polako razgovor privedemo kraju. Namjerava li se raditi pravi nastavak *SSama* nakon što se izda i treća, završna epizoda?

DAMJAN: Velika je vjerojatnost da će treća epizoda jednu biti i pravi sequel, dakle *SSam 2*. No, to ćemo odlučiti kad vidimo kako će na tržištu proći *Second Encounter*. Moramo još vidjeti što ćemo s naslovima, da ne bi bilo "Serious Sam 2: 3. Encounter". :)

HACKER: I za kraj, pitanje koje najviše zanima Durovića. Postoje li planovi za prebacivanje *SSama* na druge platforme, ponajprije mislim na X-box?

DAMJAN: Planovi za prebacivanje na konzolu postoje od samog početka izrade igre jer je tržište konzola nesrazmjerno veće negoli tržište PC-igara. X-box i PlayStation 2 čine se kao najlogičniji izbor, no prvo treba riješiti nekoliko problema, tako da će se vlasnici konzola morati malo strpjeti. Ali bez brige, jednom kad krenemo u izradnju igre za konzolu, mogu obećati da ćemo zadržati razinu kvalitete i igrivost koja nam je i donijela uspjeh na PC-ju.

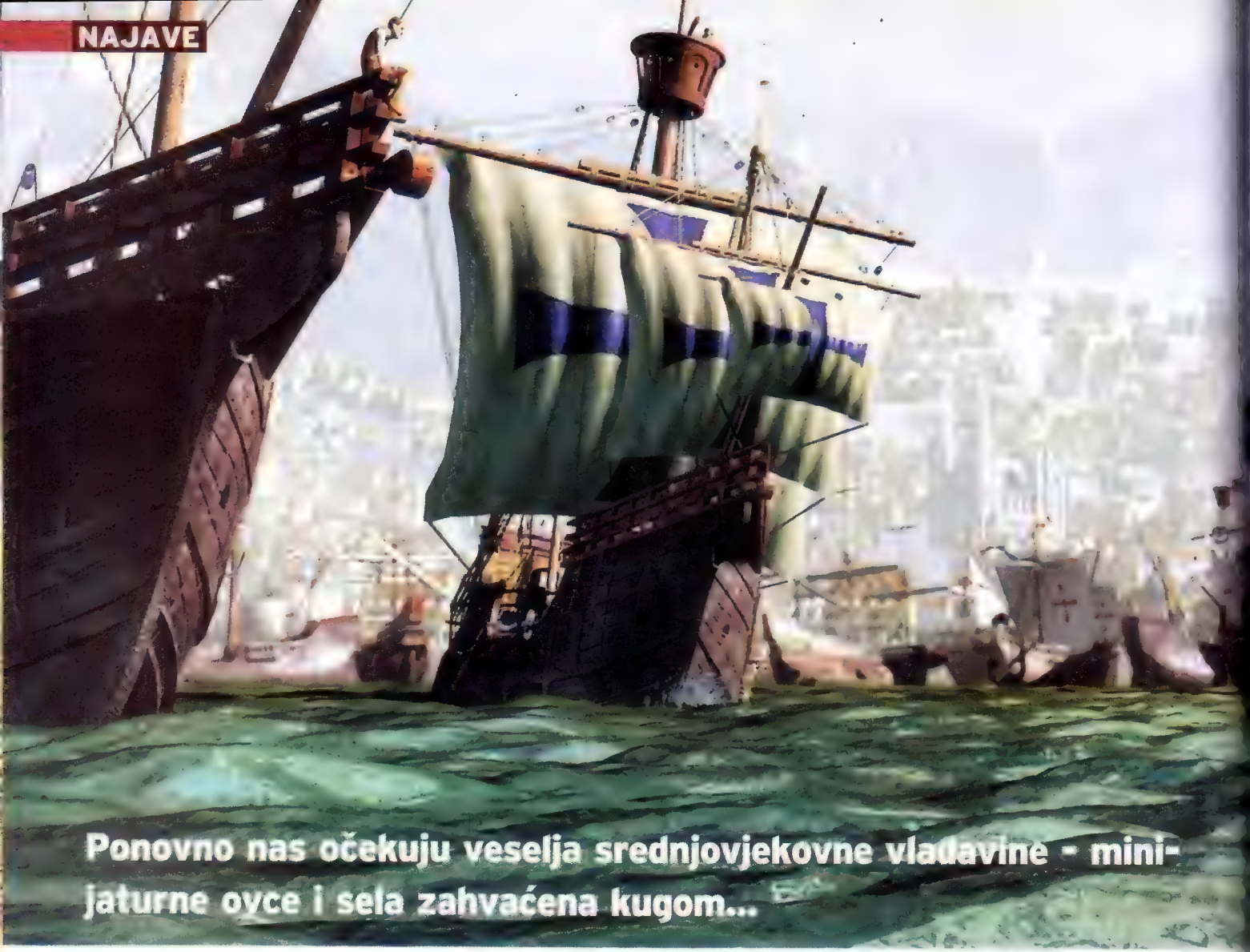
DEAN: Lako je Damjanu pričati, nije on programer. Zna se na čijim će se leđima slomiti konverzija! :) Errr... 'ko je Đurović? (Bolje da ne znaš, op.a.:))

HACKER: Ljudi, zahvaljujemo na intervjuu. Želimo vam da napravite još jednog *SSama*, obogatite se od prodaje i otputujete u egzotičnu zemlju gdje je klima ugodna, more bistro, a žene prsate i u toplesu.

DAMJAN: Dođi ti u Opatiju, ondje ima sve to, a i više od toga... :) Neka, hvala na željama, i mi se tome žarko nadamo. Pozdrav svim čitateljima od Croteama i... stay serious! ;)

DEAN: Dodaj na to još i vjetar od 20+ čvorova, i odma' idem ... odma'!

Evo, drago naše čitateljstvo, intervju smo završili, dečki su rekli sve što bi se trebalo znati o igri. Bude li štogod nova, obavijestit ćemo vas, vjerujemo da će odsad sve ići polako i sigurno. Zato, strpimo se do proljeća, kad izlazi *SSam*. Još jednom zahvaljujem ekipi iz Croteama što su u svoj toj gužvi našli vremena za razgovor.

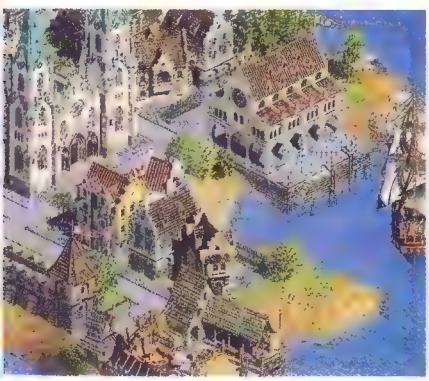


Ponovno nas očekuju veselja srednjovjekovne vladavine - minijaturne oyce i sela zahvaćena kugom...

ANNO 1503

ANNO 1503

Proizvođač Sunflowers Interactive **Izdavač** Electronic Arts **Žanr** strategija u stvarnom vremenu **Izlazi** ožujak 2002.



PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Iako to nitko zapravo nije očekivao, igra *1602 A.D.*, strategija u stvarnom vremenu relativno nepoznate tvrtke Sunflowers, postigla je vrlo dobar uspjeh na europskom i američkom tržištu, što joj je, dakako, zajamčilo izradu nastavka. Novi je nastavak zapravo prequel, tj. vremenski se događa prije prethodne igre, tehnološki je na mnogo višoj razini i donosi nekoliko značajnih noviteta koji će sigurno natjerati ljubitelje settlers-type igara da posegnu u svoje džepove.

SETTLERS? A.D.? ANNO?

Da, na prvi je pogled sve to slično. Čovječuljci grade kućice, proizvode hranu i različite druge proizvode i robu, a sve na tehnološkoj razini prije pojave parnog stroja. *Anno 1503* je dosad najkompleksnija igra tog žanra jer donosi čak 250 različitih vrsta građevina, od kojih gotovo svaka ima svoje mjesto u ekonomiji ili obrani vašeg kraljevstva. Lanci proizvodnje na koje smo navikli u sličnim igrama sada su duži i kompleksniji, pa čak i s nekoliko "završetaka", tako s malom farmom kao osnovom možete proizvoditi hranu ili alkohol - ovisno kako ćete poslije prerađivati sirovine ili proizvode. No, to je samo jedan od primjera - dovoljno je reći da će cijeli sustav proizvodnje dobara, iako konceptualno isti kao u *1602 A.D.*, sada pružati znatno više mogućnosti.

KUPI - PRODAJ, POŠTO POTO

Trgovina, koja je prije imala osrednju važnost, ovdje će biti presudan element vaše strategije jer kompleksnost proizvodnje zahtijeva određene materijale kao osnovu za mnoge proizvode, a i razlika u klimatskim uvjetima određuje koje ćete resurse moći koristiti. Primjerice, može vam se dogoditi da ste u arktičkom području, a stanovnici bi, recimo, krafne. Žitarice, kao što znate, ne uspijevaju na snježnim poljima, pa nema druge nego čekati putujuće trgovce ili sagraditi vlastitu flotu trgovačkih brodova i otisnuti se na more u potrazi za narodom kojem nužno treba tuljanovo ulje jer ga vi, dakako, imate napretek.
Naravno, za zaštitu trgovačkih galija trebat će vam i ratni brodovi jer su mora puna gusara koji jedva čekaju da se domognu vašeg dragocjenog tereta. Kao i trgovina, i plovidba morima te ratovanje na vodi i kopnu usavršeno je i detaljnije razrađeno, s većim bojem jedinica i efektima na terenu ovisno o njihovom kretanju i borbenoj sposobnosti.

SUNFLOWERS INTERACTIVE

Sunflowers (Interactive Entertainment Software GmbH), njemačka tvrtka osnovana 1993., je popularnost ostvario svojom strategijom u stvarnom vremenu *1602 A.D.*, a nedavno je za PSone i PC napravio i vrlo igrivi RPG *Technomage*. Inovativni, "europski" pristup igrama čini naslove te tvrtke drugačijim od američkih serijskih proizvoda, stoga ne čudi vrlo dobra prodaja *Technomagea* i *1602 A.D.* u Europi i u Americi.

ANNO=A.D.?

Da vas ne bi zbunio dvojak naziv ove igre, moram vas upozoriti da će se na europskom tržištu pojaviti pod imenom *Anno 1503*, a na američkom i britanskom *1503 A.D.* Naime, većini američkih igrača nije poznato značenje riječi "anno" - mnogo im je prepoznatljivija oznaka "A.D.".

DETALJNA RAZNOVRSNOST

No, ono čime se *Anno 1502* posebno ističe u odnosu na svog prethodnika i druge igre sličnog žanra je divna grafika prebogata detaljima. Od valova koji se razbijaju o obale i povremeno zapljusnu pjenu u zrak preko prekrasno nacrtanih građevina do ljudi koji ulaze i izlaze iz njih - svaka sitnica je umjetnički dorađena. Sve građevine i jedinice bit će modelirane u 3D-u, a kameru ćemo moći rotirati ne bismo li dobili bolji pogled na svaku sitnicu.

Ne treba ni napominjati da je za to razvijen potpuno novi engine koji nam može ponuditi i mnogo veće karte prošarane brojnim ukrasnim objektima kao što su tusi američkih pustinja ili životinjice europskih šuma. Oni ne samo da su vrlo detaljno kreirani, nego će vas *Anno* oduševiti i njihovom raznovrsnošću, za razliku od mnogobrojnih RTS-ova gdje sve strane imaju jednake građevine i jedinice te se razlikuju samo po bojama.

TALIJANI I ESKIMI

Kao što sam već spomenuo, na razlike među narodima - a time i na izgled njihovih naseobina - može jako utjecati klima pa će tako eskimski iglui biti znatno drugačiji od afričkih šatora. No, i među europskim državama, čije vođenje predstavlja najveći dio igre, ima znatnih razlika. Svaka od devet kultura, koliko će ih biti u igri, imat će posebna obilježja, kako u građevinama i jedinicama koje može proizvoditi, tako i u ponašanju i zahtjevima, što će primjerice igranje s Astecima učiniti znatno drugačijim od igranja s afričkim urođenicima. Ne samo da će se vaša strategija upravljanja vlastitim narodom mijenjati od igre do igre, nego ćete svoj nastup morati mijenjati i prema tome tko su vam susjedi - jer će vrlo razvijena umjetna inteligencija svakim od naroda upravljati na drugačiji način.

Jedini narod kojim nećete moći upravljati bit će Venecijanci, koji su se od putujućih trgovaca iz *AD 1602* pretvorili u pravu naciju s velikim gradom - lukom u koju ćete moći uploviti svojim brodovima želite li trgovati s onima kojima je to osnovni zanat. Naravno, Venecija će biti prikazana u pravom talijanskom renesansnom stilu, kao što će i sve ostale kulture biti prikazane na poseban način. Svi dizajneri koji su radili na igri ističu da su za svoj rad bili inspirirani putovanjima i arhitekturom koju su vidjeli i upoznali, što osigurava realnost izgleda građevina (i sami se u to možete uvjeriti pogledate li slike).

KOMPLEKSNO? VIDJET ĆEMO...

Zbog svega navedenog, neće li *Anno 1503* biti malo prekompleksan za većinu igrača? E, to ne znam. No s obzirom da će nam se nuditi više različitih načina igre, od kojih bi jedan trebao biti i vrlo detaljan *tutorial*, vjerujem da će svi oni koji budu željeli - osim dobre igre, mnoge će privući i izvrsna grafika - moći ovladati vještinama potrebnim za kvalitetno vođenje države u srednjem vijeku. Samo, prije nego što krenete, pročitajte Machiavellijevog "Vladara"...

PONOVNO ĆETE SE OKUŠATI U STVARANJU CARSTVA ZBOG IZAZOVA ŠTO ĆE VAM GA PRUŽITI:

- **različiti narodi s posebnim potrebama, željama i načinima ponašanja**
- **četiri vrste terena sa specifičnim klimatskim uvjetima**
- **iznimna umjetna inteligencija protivnika kojima upravlja računalo**
- **prekrasno nacrtan svijet prepun detalja**

EUROPA UNIVERSALIS 2

EUROPA UNIVERSALIS 2
Proizvođač Paradox Entertainment **Izdavač** Strategy First **Žanr** Strategija **Izlazi** kraj godine

PIŠE **Vedran Sandić**
vedran.sandic@janus.hr

Ne tako davno, prije nego što su kućna računala zavladala svijetom zabave, omiljeni su način razbibrige, kad bi se okupili prijatelji ili cijela obitelj bile različite igre na ploči poput monopola ili rizika. Vrijeme i napredak su učinili svoje, danas se igramo na svojim picekima ili konzolama za virtualnu zabavu, no ni igre na ploči nisu izumrle, a vjerojatno nikad i neće. Jedna od takvih igara je bila i *Europa Universalis*. S obzirom da je većina 'prave' zabave dobila i svoje virtualne inačice, bilo je pitanje dana kad ćemo i tu klasičnu igru na ploči ugledati na zaslonu svojih monitora. Uostalom, prednosti igranja i upravljanja kompleksnim igrama tog tipa na računalu su višestruke, a tu je dakako i virtualni protivnik protiv kojeg možete zaigrati kad društvo nije na okupu. Pred nama je drugi nastavak te popularne igre.

AROUND THE WORLD...

Za sve one koji se prvi put susreću s ovom istom ili prvi put čuju za nju, riječ je o strategiji koja vam omogućuje da sudjelujete u nekoj od velikih povijesnih bitaka diljem svijeta. Radnja obuhvaća razdoblje od 1419. pa sve do 1820. Prvi je nastavak igre počeo s 1492., kad su u Europi sve sile bile podjednake, a ovaj počinje sedamdesetak godina prije, kad je Francuska bila razdijeljena na feudalne teritorije koji su bili u dugogodišnjem ratu s Engleskom. Pred vama su sve velike bitke koje završavaju s Napoleonovom erom i njegovim osvajanjima. Naravno, nećete se naći samo u ulozi Francuza, nego i u ulozi mnogih drugih naroda. Moći ćete primjerice zaigrati velike bitke u Španjolskoj, gdje ćete se boriti protiv muslimanskih osvajača koje ćete morati protjerati sa svojega teritorija. Nadalje, godine 1529. Turci su bili pred Bečom, velikom europskom prijestolnicom, a vaš je zadatak uspješno je obraniti. Naravno, igra vam nudi i mogućnost da budete na drugoj strani, tj. da preuzmete ulogu osvajača. I to nije sve, moći ćete zaigrati i kao pripadnik nekog neeuropskog naroda. Nažalost, u tom segmentu (pritom mislim na ostatak svijeta) igra nije detaljna kao kad je riječ o Europi, ali zato pruža neke mogućnosti koji ondje nisu izvedive. Primjerice, izabravši Japan, naći ćete se na osamljenom otoku, otcijepljenom od ostatka svijeta, na kojem možete u miru razviti ekonomiju (situacija koja je, s obzirom na broj ratobornih susjeda, u Europi jednostavno neza-

misliva) i stvoriti veliku vojsku kako biste krenuli u osvajanje. Odaberete li pak Kinu, na raspolaganju će vam biti toliko resursa da gotovo uopće nećete morati razmišljati. Ukratko, u ovom ćete nastavku moći zaigrati s jednim od 90 naroda, a na raspolaganju će vam biti 9 različitih kampanja koje obuhvaćaju razdoblje od 300 godina i 500 povijesnih bitaka.

POBOLJŠANJA U ODNOSU NA PROŠLI NASTAVAK...

Osim novih naroda s kojima možete zaigrati te obuhvaćanja dužeg vremenskog razdoblja, *Europa Universalis* je prema najavama proizvođača doživjela i mnoštvo poboljšanja u samoj igrivosti. Što se tiče vizualnoga dijela, karte će biti mnogo veće i detaljnije. Karta svijeta će sada imati više od 800 različitih terena koja ćete lako raspoznati i spamtiti im imena. Tu je i više od 550 jezera (sa svojim punim imenom) te 100 različitih velikih rijeka diljem svijeta. Kao što sam već i prije spomenuo, dečki iz Paradox Entertainmenta su se najviše potrudili oko autentičnosti Europe, ali će i ostali dijelovi svijeta biti dobro pokriveni. Svi narodi koji se pojavljuju u igri bit će prepoznatljivi po svojim obilježjima, počevši od zastave pa sve do vojnih odora. Drugo veliko poboljšanje u odnosu na prvi nastavak je mnogo jednostavniji i pregledniji 'tutorijal' koji će vam objasniti kako se igra igra. Podijeljen je na mnoštvo kraćih misija u kojima će vam biti pojašnjeni svi aspekti te kompleksne igre. Dodano je i mnoštvo različitih jedinica. I diplomacija će, kao jedan od složenijih dijelova igre, biti poboljšana. Moći ćete upozoriti buntovne susjede prije nego što se odlučite za posljednju opciju (a to je naravno rat), nadajući se da će se smiriti. Nadalje, moći ćete 'uzeti' neku od manjih zemalja pod svoju zaštitu i zajamčiti joj neovisnost, a dogodili li se da je netko napadne, imat ćete dobar 'izgovor' za početak rata. Religije su u prvom nastavku imale značajnu ulogu, stoga je i taj dio poboljšan, bit će vam ponuđeno mnoštvo novih (primjerice budizam, hinduizam), u prijašnjem nastavku strpanih u jedan koš pod nazivom 'pagan'. Spomenimo i to da će postojati i misionari koje ćete koristiti u preobraćanju na 'pravu' vjeru. I trgovina će doživjeti mnoštvo poboljšanja, obuhvatit će mnogo više elemenata nego prije. Nadalje, moći ćete unajmiti plaćenike da vam osvoje određeni teritorij ili 'poslovati' s gusarima koji će za vas pljačkati.

MULTIPLAYER I ONLINE IGRANJE

Prema najavama, igra za više igrača će doživjeti najveće promjene i ponuditi mnoštvo poboljšanja u odnosu na prvi nastavak. U LAN-u će 8`ljudskih protivnika moći međusobno odmjeriti snage. Što se tiče mogućnosti igranja na Internetu, zasad se samo zna da će ono biti moguće. S obzirom da Paradox Entertainment ističe online igranje kao svoj glavni strateški cilj (želi postati najveći proizvođač online igara), vjerujemo da nas i u tom dijelu očekuje mnoštvo ugodnih iznenađenja. Igra bi trebala biti puštena u prodaju prije božićnih i novogodišnjih blagdana. Čini se da će ljubitelji strategija osim nove *Civilizaciju* dobiti još jedan kvalitetan naslov koji će im pružiti vrhunski doživljaj.

PARADOX ENTERTAINMENT

Sjedište švedske tvrtke Paradox Entertainment je u Stockholmu, a razvija igre za konzole (PlayStation, X- box) i, dakako, PC. Kao svoj najvažniji strateški cilj ističe igre koje će se moći igrati na Internetu, gdje želi postati vodeći proizvođač. Igre koje su izdali ili na njima trenutačno rade su: *Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventure* (PlayStation), *Europa Universalis, Europa Universalis 2* (PC), *Mutant Chronicles: Warzone Online* (X-box).

ZAIGRAT ĆETE EUROPA UNIVERSALIS 2 JER:

- **volite virtualne inačice različitih igara na ploči**
- **ste bili veliki ljubitelj prvog nastavka**
- **možete birati između 90 naroda te sudjelovati u više od 500 povijesnih bitaka**

Plavokosa djevojčica nevina osmjeha čije tijelo u hipu postaje nemilosrdno oružje namijenjeno istrebljivanju vampirskih pošasti ima samo jedno ime - Buffy

X

Damir: X-box je najbolji!
Amar: Je, je, znam, ajde sad, piši što moraš.
Damir: X-box je naaajbolji!!
Amar: Pa dobro, rekao si, ajde sad, piši više.
Damir: X-box je naaajboooo...!!
Amar: Joj, dobro, najbolji je, mada još ne postoji. Ajde, piši sad!

Damir: X-box je naaaaaajbooooooooljiii-
Amar: O.K., sam si to tražio. Halo, bolnica, imam jednog za vas ovdje... Aha... da... Damir Đurović... Dobro kad? Može, bit ce tu, mora napisati tekst. Hvala lijepa... da, da... Do viđenja! Jesi gotov?
Damir: X-box je naaaaaaajbooooooljii-

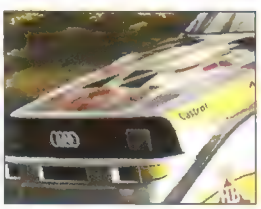
PROIZVOĐAČ | Collective
IZDAVAČ | Fox
DATUM IZLASKA | proljeće 2002.

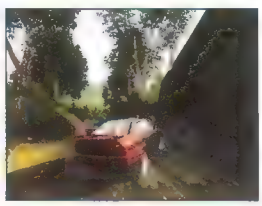
Rallisport Challenge dolazi na X-box bez službene FIA WRC licencije (koju je Sony ekskluzivno otkupio za PlayStation 2), no s licencijama za

više od 25 stvarnih rally automobila (uz nekolicinu već najavljenih bonus vozila), uključujući čak i one iz legendarne B-skupine automobila koji su iz rally natjecanja izbačeni još tijekom osamdesetih godina prošlog stoljeća. Natjecanja *RC-a* će se odvijati u dvama modovima - klasičnom, gdje se utrkujete protiv sata, tj. vremena koje su na nekoj dionici postigli drugi vozači, i u izravnim nadmetanjima protiv konkurencije na stazama diljem svijeta. Lokacije još nisu poznate, no zasigurno će se temeljiti na zemljama i kontinentima gdje se natječu gospoda Burns, Makkinen i Gronholm. Dodatnu širinu pristupa *Rallisport Challenge* će pokazati uvođenjem čak četiriju rally disciplina: hill climb (uspon na brdo), klasičan rally, rallycross i neopraštajući ice racing (natjecanje na smrznutim površinama).

Sam protiv četvorice

Multiplayer će podržavati istodobno utrkivanje četvorice igrača putem split-screena. Unatoč mogućnostima međusobnog povezivanja X-box konzola, takva opcija za *Rallisport* još nije službeno potvrđena, iako bi dodatno podigla igrivost. No, zahvaljujući grafičkim i zvučnim mogućnostima konzole, vjerujemo da će single player biti mjesto na kojem će najveći broj rally fanatika brusiti svoje vozačko umijeće. Naravno, licencije za automobile će dodatno podići atraktivnost, a Digital Illusions s ponosom ističu kako su ih već pribavili od većine najprestižnijih proizvođača poput Audija, Citroena, Lancije, Forda, Subarua i Mitsubishija. Igru očekujemo kada i konzolu, tj. negdje u proljeće.





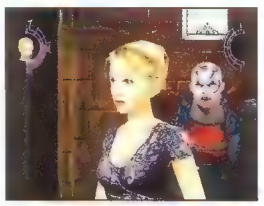
PROIZVOĐAČ | Digital Illusions
IZDAVAČ | Microsoft
DATUM IZLASKA | proljeće 2002.

Jedna od najpopularnijih serija devedesetih se s malih ekrana televizije konkurentne svedržavnoj dalekovidnici uskoro seli na male

ekrane povezane na X-box. Bit će to akcijska avantura u kojoj ćete se naći u ulozi lijepe Buffy u uskim kožnatim hlačama i šarenom topiću, oblikovanu po uzoru na krvnomesnu Sarah Michelle-Gellar koja je kreatorima igre dopustila poigrati se njezinim tijelom tijekom višednevnih motion-capture seansi ne bi li stvorili njezinu virtualnu inačicu. Buffy Summers, gotovo pa maloljetna žiteljica kalifornijskog gradića Sunnydela, je odabrana da počisti svijet od vampirske gamadi koja svakog trenutka vreba ljude. Naravno, taj zadatak nije lagan jer - vampiri su među nama i kad im se najmanje nadamo.

BUFFY, UDARI ME!!!

Igra će ispričati priču o najtežem zadatku mlade Buffy gdje se sekta izvornih vampira "The Old Ones" upustila u potragu za najstarijim od svih krvopija, 600-godišnjim Nosferatuom koji čuva tajnu otvaranja portala između ovog i onog svijeta. Naravno, jedina persona koja može zaustaviti taj po ljudski rod poprilično nepoželjan pohod je krhka Buffy, koja na svojim plećima mora iznijeti borbu s krvopijama i (još jednom) spasiti svijet. Gameplay *Buffy the Vampire Slayer* igre će biti temeljen na seriji; na jednu će Buffy sa svih strana izlijetati svakojaka vampirska žgadija, a ona će ih manirima prekaljene ratnice, udarcima i oružjem tjerati u mračne tmine zaborava. Udarci će se povezivati u komboe, a komboi u razorne specijalne poteze, sve odreda preuzete motion-capturingom sa Sarah-Buffinog tijela. *Buffy the Vampire Slayer* će izaći već u prvoj polovici iduće godine, a dotad vas pozivamo da i dalje pratite njezine televizijske avanture jer kad budete u prilici upravljati njom - prestat nećete dok igru ne završite (i to nekoliko puta). Go Buffy, go Buffy, go!!



Amar: Znam, znam, a sad će doći i [illegible] kojima ćeš to lijepo objasniti. Ajd sad, napiši to, pa možeš ići.
Damir: X-box je [illegible]
Amar: Hvala. Slike su tu, tekst je tu, sve lijepo potpisao, a tko nam to zvoni? E, dobar dan, da evo, on je, ovaj tu.

Doktor: Jesi li ti Damir?
Damir: X-box je naaaaaaaaaaaaaaj-
Amar: Evo, vidite da
Doktor: Vidim. Dečki, vodimo ga.
Damir: X-box je
naaaaaaaaaaaaaaaaaaaj-
Doktor: Hvala što se nas pozvali. Vratit

ćemo vam ga dogodine.
Amar: Hvala vam. Spasili ste nas.
Doktor: Znam. Nije prvi. Simptomi su doista zastrašujući.
Amar: Jesu, znam. Jedino što znaju reći je...
Damir: X-box je
naaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaj-

Amar: ...eto, to. Ništa, hvala vam i vidimo se.
Doktor: Hvala vama. Imat ćemo vremena spasiti ga. Do viđenja.
Amar: Do viđenja. Damire, vidimo se.
Damir: X-box je
naaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaj-
Amar: Je, je...mos' si mislit...

Ljubitelji rally-ja će odmah po dolasku X-boxa na tržište moći zaigrati iznimno detaljnu simulaciju te prestižne vrste automobilizma

RALLISPORT CHALLENGE

PIŠE
Amar Rešić

Brute Force

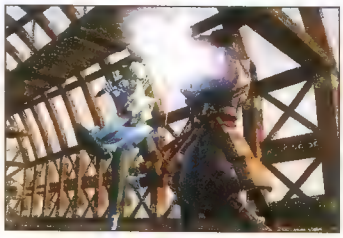
Galaktički komandosi stižu s velikim praskom

Piše:
Damir Đurović

PROIZVOĐAČ | Digital Anvil
IZDAVAČ | Microsoft
DATUM IZLASKA | proljeće 2002.

Nakon prvoga vala naslova za X-box koji su se pojavili paralelno s njegovim izlaskom u Americi, tijekom proljeća uslijedit će i druga skupina još kvalitetnijih igara. Među njima će se

na predvodničkom mjestu svakako naći i specifična taktička squad based pucačina *Brute Force*. Riječ je o novom naslovu Digital Anvilovog tima sastavljenog od veterana igraće industrije koji su radili na legendarnim naslovima poput *Wing Commandera* i nizu drugih, što je najbolje jamstvo da je riječ o igri kojoj treba posvetiti pozornost. A kad vas još upozorimo na dosad neviđenu kvalitetu vizualne izvedbe na konzolama, ostat ćete, vjerujemo, iznenađeni kao i mi, pitajući se jesu li priložene slike doista stvarne. Ne samo da jesu, nego uopće nije riječ o prerenderiranim objektima ili čemu sličnom nego o potpuno funkcionalnom 3D - engineu prebogatom detaljima. A kako li tek zadivljujuće izgledaju sami likovi koji su dorađeni do najmanje pojedinosti te, ovisno o situaciji, izvode najrazličitije grimase tijekom napucavanja s neprijateljima. Inače u *Brute Forceu* kontrolirate malenu, ali elitnu skupinu galaktičkih komandosa koja na četiri međusobno različita alienska svijeta mora proći kroz niz misija povezanih zasad još nepoznatom, ali navodno vrlo intrigantnom pričom. Svi članovi vaše grupice galaktičih veseljaka razlikuju se po oružju koje nose te akcijama koje su sposobni izvoditi, a vi ćete ih morati međusobno dobro uskladiti ovisno o situaciji u kojoj se nađete. Dakle, konačno možemo reći zbogom 2D-igrama... te zaželjeti dobrodošlicu X-boxu u nadi da će sličnih naslova biti u izobilju.



Nastavak Dreamcastove fantastične borilačke igre

PROIZVOĐAČ | Namco
[illegible] | Namco
[illegible] | tijekom 2002.

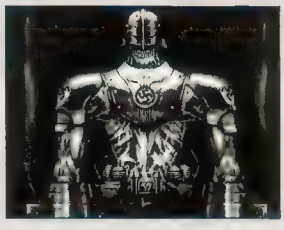
Malo je koja borilačka igra postigla uspjeh kakav je prvi *Soul Calibur* postigao na Dreamcast konzoli. Specifičnost igre kao tabačine u kojoj se za borbu koristi oružje, i to primarno mačevi, te vrlo intuitivno igraće sučelje i dinamičnost proslavili su i nju i njezine tvorce. Nažalost, Dreamcast nije poživio dovoljno dugo da bi dočekao nastavak, no zato je tu X-box. Radnja nastavka događa se u drugoj polovici šesnaestoga stoljeća kada se svijet polako počeo međusobno upoznavati i ujedinjavati. Preko Europe i Azije te Japana počela se poput vjetra širiti vijest o misterioznom maču obdarenom nizom neviđenih moći. Soul Edge koji je i u prvome *Soul Caliburu* izazvao cijeli niz velikih nevolja ponovno se pojavio u dijelovima razbacanim diljem svijeta. U cijelu priču ponovno uskaču dvije skupine ratnika koji bi se tek površno mogli podijeliti na "zle" i "dobre", no cilj im je gotovo isti: uništiti Soul Edgea ili zadobiti njegove moći. Kao što se može i očekivati, svaki od ratnika posjeduje sasvim specifičan stil borbe svojim odabranim oružjem, a sve skupa je znatno rafiniranije i fluidnije izvedeno, čak su neki od ratnika iz prošloga *Soul Calibura* malo izmijenili svoj način borbe i postali znatno ubojitiji. I grafički igra, dakako, izgleda profinjenije i naprednije od svojega prethodnika, što u X-box inačici posebno dolazi do izražaja kod različitih svjetlosnih efekata te uporaba sjena. X-box je *Soul Caliburom 2*, pored *Dead or Alivea 3*, dobio još jednu vrhunsku tabačinu pa ako ste ljubitelj tog žanra, sva pitanja o tome kupiti crnu kutiju ili ne doista su suvišna.

Pali vam se žaruljica?

Return to castle WOLFENSTEIN

Ako je vrijedilo čekati neki *comeback*, onda je to svakako *Wolfensteinov*

PIŠE: Kristina Jeren kristina.jeren@janus.hr



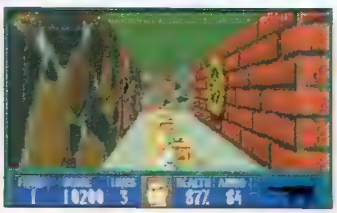
Za početak, izračunajte koliko ste godina imali 1992. kad se stvarala povijest. Te je godine svjetlost dana ugledao *Wolfenstein* 3D, igra koju neki nazivaju mamom svih *first person shootera* jer je među prvima, ako ne i prva, uvela taj način igre. Ja sam imala 13 godina, a mnogi su današnji majstori *Quakea* i *Unerala* tada tek naučili množiti do sto. Dakle, prije devet godina 'id software' stvorio je igru koja je za tadašnje pojmove bila high-end, luda i ne znam što sve ne (pogledajte okvir). Danas nam izgleda pomalo smiješno, ali ne zaboravimo da je poslije isti tim napravio *Doom* i *Quake*. I eto, danas željno iščekujemo skori izlazak nastavka legendarnog starca.

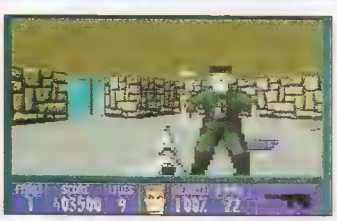
S obzirom da će *Return to Castle Wolfenstein* izaći u prosincu, nećemo se, srećom, načekati. Dakako, bude li sve kako je najavljeno. Volite li FPS-žanr (onda vjerojatno imate i stroj adekvatan zahtjevima tih igara), vaša bi (prva) želja u pismu Djedu Mrazu svakako trebala biti *RTC Wolfenstein*. Ako je suditi po *screenshotovima*, demoima i pričama, ta bi igra zacijelo trebala nastaviti život u vječnoj gejmerskoj slavi.

KAD SI SAAAAAM...

Wolfenstein 3D je bila igra okrenuta singleplayeru, što je danas u svijetu FPS-a gotovo nezamislivo pa je zato *RTCW* obogaćen izvrsnim multiplayerom, no o njemu nešto poslije. Prvo nekoliko riječi o singleplayeru jer vjerujem da će neki (mnogi?) biti uskraćeni za užitak nekontrolirane mrežne koljačine. I ova igra počinje gotovo isto kao i original - budite se zarobljeni u ćeliji (da, naravno, neprijatelji su Nijemci, Talijani i Japanci, a vi ste saveznička *macho* frajerčina, član Office of Secret Actionsa - OSA), bez oružja i oruđa, a pokraj vas je i mrtvi *naci*. Kad pokupite jadni *mauser* pištoljčić, pred vama je težak zadatak - spriječiti Himmlera

KAKO JE TO BILO U PROŠLOM TISUĆLJEĆU





Da, da, davne se 1992. godine sjećamo još samo kroz maglu. No zato su tu slike koje realno bilježe te sretne trenutke prvog legendarnog *Wolfensteina 3D*. Oni koje gledanje još dobro služi sjećaju se da se igra dičila glatkom grafikom, senzacionalnim i realističnim 3D-okolišem, nevjerojatnim digitaliziranim efektima za sound blaster... što je tada tako i bilo. Konfiguracija na kojoj ste se mogli igrati bila je: minimalna 286-ica, preporučena 386-ica, 528 KB memorije, preporučeno 2 MB, 3 do 8 MB mjesta na tvrdom disku :). Eee, gdje nas odvede tehnologija... evo malo slika da se podsjetite.

PUCALJKE I UA UNVENTAR

Venom gun wolfenstein

Flamethrover wolfenstein

Silenced sten gun wolfenstein

Luger wolfenstein

Potato masher (?!) wolfenstein

MP40 wolfenstein

Knife wolfenstein

Garand with snooper scope

Pineaple grenade wolfenstein

1911

KLASE

Znači, odabirete jednu, ali je uvijek možete promijeniti u *limbo izborniku,* tako da nema frke, iskušajte sve. Evo ih redom.

MEDIC – MEDICINSKI BRAT

Još jedan specijalizirani pješak, više-manje je sposoban obraniti se, a osnovna mu je funkcija izliječiti sebe i svoje kolege. Nosi pištolj, nož i *thompson*, ali samo jednu granatu i samo jedan klip za pušketinu. Za ravnotežu, sam sebi može regenerirati *health* na 123 *hit pointsa*, što mu poprilično produžuje vijek trajanja na bojištu. Taj čiko može ostavljati *health packove* - pokupe li ih njegovi prijatelji, dat će im 20 hp, što opet ovisi o njegovoj snazi. Najbolje od svega je što smrtno ranjenim kolegama (koji nisu otišli u *limbo izbornik)* može vratiti *health* na polovicu pune vrijednosti. Stoga je *medic* iznimno koristan za brzo spawnanje ekipe.

LIEUTENANT – ŠEF

Najmoćniji lik među četirima klasama ove igre, barem što se tiče vođenja napada i slično. Kao i ostali, nosi pištolj, nož, jednu granatu, ali i bilo koje *two-handed* oružje s dva klipa streljiva. Njegova se vodeća uloga vidi u mogućnosti ispuštanja paketa streljiva svojim suborcima i organiziranju dvaju moćnih napada na određenom dijelu bojišta. Prvi je zračni napad koji naš poručnik lako organizira bacanjem dimne bombe na ciljano područje na karti. I dok si reko keks, zrakoplovi će temeljito izbombardirati teren oko mjesta pada dimne bombe. *Mortar strike* je drugi i ne tako moćan napad, ali je zato izvediv na bilo kojem dijelu terena koji naš poručnik vidi kroz svoj dalekozorčić.

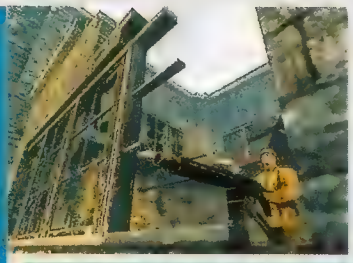
SOLDIER – CIPELIĆ

Iako je odjeća savezničkih vojnika zelenkasta, a nacistička klasično tamnija, nešto elegantniji kožnjaci, njihove su funkcije iste. Vojnik je, naravno, najbolji za pravu borbu, može nositi bilo koje *two-handed* oružje koje vam je dostupno. Osim toga, možete ga natovariti četirima granatama, pištoljem, nožem i trima klipovima za primarno oružje.

ENGINEER – ČIKO S DINAMITOM

Ovi su dečki majstori za postavljanje bombi i rušenje svega pred sobom. Od *two-handed* oružja mogu nositi samo *thompson*, ali zato mogu popraviti ili srušiti sve što treba. Počinju s *healthom* na 110 *hit pointsa*, nose torbicu s alatom za popravljanje oružja oštećenog u borbi i alatima za onesposobljavanje dinamita što ga je postavio neprijatelj, a sam može postaviti dinamit gdje god zatreba. Kao i vojnik, nosi četiri granate, nož i pištolj, ali i samo dva klipa za svoj *thompson*.

u njegovim genetičkim eksperimentima. Jadničak si je, naime, umislio da je reinkarnacija mračnog princa Henryja the Fowlera, poznatijeg kao Heinrich, koji je živio u 10. stoljeću i bavio se tko zna kakvim stvarima u to mračno doba ljudske povijesti. Himmler pomoću svih mogućih genetičkih eksperimenata pokušava oživjeti nesretnog princa, ali rezultat su uglavnom brojni zombiji protiv kojih se morate boriti. U njih ćete morati sasuti i vece količine metaka jer su poluraspadajuća trupla prilično jaka. Uz njihov specifičan imidž dolazi i specifičan način borbe - neki će vas jednostavno pokušati umlatiti smrdljivim ručetinama, neki su naoružani mačem i štitom, a najzabavniji su oni ludi gorući zombiji koji vas, razumljivo, gađaju vatrenim kuglama, ali mogu zapaliti i svoje kolege pa ćete se onda morati boriti protiv gomile samozapaljive gamadi. Slatko! Svakako vrijedi spomenuti da bi efekti plamena ovdje trebali izgledati vrlo dobro, ali grafiku i detalje u igri općenito hvale. No, vratimo se našim dragim neprijateljima. Osim onih nemrtvih, susretat ćete i žive vojnike, čiji je AI sada već prilično napredan. Da ne duljim, vjerujte, trebali bi biti vrlo pametni, koliko god to AI može biti Jedan od zgodnih detalja je da vas mogu čuti, ali ne odmah i precizno locirati, za to će im trebati vizualna potvrda. Dakle, tek kad vas vide, znat će vašu točnu lokaciju, baš kao i u stvarnoj



borbi. Uz gomilu pucanja, ubijanja i razbijanja, u igri vas očekuju i zagonetke, a budete li pokazivali svoj istraživački duh, bit ćete nagrađeni, baš kao i u originalnoj igri. Ovaj će put tajna vrata biti nešto lakše pronaći pa nećete morati udarati o svaki zid lupajući po *spaceu*. Interakcija s okolišem će biti jednostavna zahvaljujući novom sustavu ikona koje će iskočiti ako se određeni predmet može uzeti, upotrijebiti, razbiti ili slično.

U VESELOM DRUŠTVU...

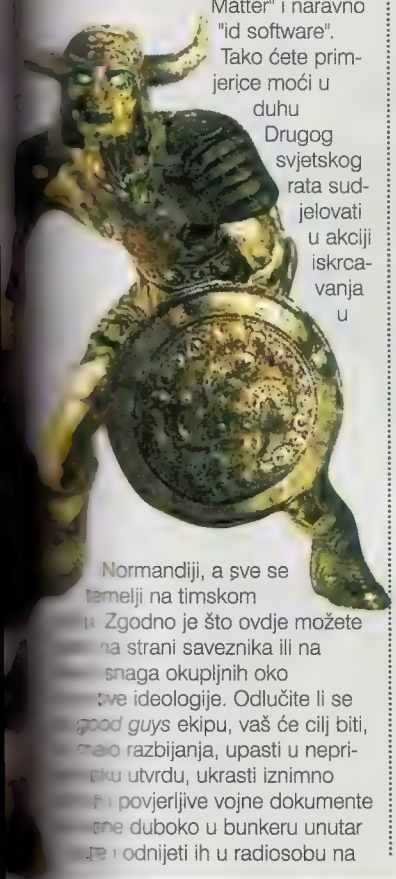
Da, multiplayer, razlog postojanja svakog FPS-a. Na njemu radi prvenstveni tim "Nerve Softwarea", zadužen za spaljeni svijet *American McGee's Alicea*, uz "Gray Matter" i naravno "id software". Tako ćete primjerice moći u duhu Drugog svjetskog rata sudjelovati u akciji iskrcavanja u Normandiji, a sve se temelji na timskom radu. Zgodno je što ovdje možete biti na strani saveznika ili na strani snaga okupljnih oko nacističke ideologije. Odlučite li se za *good guys* ekipu, vaš će cilj biti, naravno, razbijanja, upasti u neprijateljsku utvrdu, ukrasti iznimno važne i povjerljive vojne dokumente koji se nalaze duboko u bunkeru unutar utvrde i odnijeti ih u radiosobu na vrhu tornja. Odlučite li se pak igrati na strani *bad guys* ekipe, zadatak će vam biti spriječiti one prve u njihovim misijama. Zapravo, sve je slično *assault* modu u *Unreal Tournamentu,* ali ipak postoji jedna bitna razlika - svaki ubijeni igrač vraća se u igru nakon trideset sekundi. Znači, kad vaš lik umre, on zapravo ne umre, točnije, kad pretrpi fatalno ranjavanje, on će u agoniji boli zvati upomoć. Ako se u blizini nađe igrač-bolničar, moći će mu vratiti polovicu ukupnog *healtha* i vi ćete moći zadovoljno nastaviti igru. Ili možete izaći iz igre i ući u takozvani *limbo izbornik* te pričekati trideset sekundi, ali ćete za to vrijeme imati pristup mnogim opcijama - možete pratiti napredak vaše ekipe, vidjeti koji su ciljevi postignuti i, ono najbolje, možete mijenjati oružje i klasu likova. Naime, u multiplayeru možete birati između četiriju različitih klasa, gotovo istih za saveznike i Nijemce (razlikuju se samo u odjeći i obilježjima): soldier, engineer, medic i lieutenant (u okviru pročitajte njihov detaljniji opis). Trinaest je vrsta oružja: nož, *colt model 1911, luger* 9-milimetarski pištolj, dvije vrste granata, *MP40* strojnica, nezaobilazni *thompson*, *sten silenced* strojnica, *mauser sniper*, *panzerfaust rocket launcher*, *venom minigun* i bacač plamena. Ovisno o klasi, možete imati i neku dodatnu opremu, primjerice dalekozor, dimne bombe i slično, a klasa određuje i tip te količinu oružja i streljiva koje nosite. Zapravo, svaki je vojnik ograničen na jedan nož, jedan pištolj i jedan *two-handed weapon,* a ako se dočepate moćnijih oružja, kao što je *rocket launcher* ili *minigun,* njihova će se masa bitno odraziti na usporavanje vašeg kretanja kako bi se barem nekako kompenzirala njihova velika snaga. Druga karta, *Das Boot*, tučnjavu centrira oko podvodne baze. Cilj je doći do podmornice i uništiti je, odnosno spriječiti saveznike da to učine. Glavnu ulogu u njenom dizanju u zrak imat će, dakako, *engineer.* Budući da ispod vode ne možete koristiti oružje, ponekad će doći do zanimljivih podvodnih tučnjava nožem. Vidite, zgodno je što nam ovu igru neće biti dosadno igrati, barem što se tiče raznolikosti lokacija.

GRAFIKA? SAMO PITAJ!

U ovom vas dijelu teksta očekuju samo hvalospjevi, pa ako budu preljigavi, ispričavam se, ali barem zasad nema ništa loše što bismo o grafici mogli pisati, morat ćemo pričekati dok igra ne izađe. Već smo spominjali goruće zombije i bacanje vatre, sada samo moramo dodati da su ti vatreni efekti privukli golemu pozornost kod prvog prikazivanja igre. A tu su i mnogi drugi detalji, primjerice lijepe eksplozije, ocean koji se ljulja i slične zgodne stvari. Iako se za singleplayer kaže da ima detaljnije teksture i općenito više pojedinosti, ni u multiplayeru se nije izgubila većina toga, jer su karte za nj zapravo samo prepravljene izvorne karte za singleplayer. Uloženo je doista mnogo truda za ušminkavanje (u najboljem pozitivnom smislu riječi) - vojnicima u borbi ponekad otpadaju šljemovi, a sav inventar koji dočarava razdoblje Drugog svjetskog rata je prilično realan, na plaži možete naći ostatke iz prethodnih bitaka, lica vojnika su prilično impresivna, a na nivoima borbe sa zombijima fini sloj magle iznad poda stvara odličan *spooky štimung*. Sučelje bi trebalo biti prilično intuitivno i lako za korištenje, sa svim pripadajućim ikonama i sličicama, *status barovima* i tako dalje. Što se broja karata tiče, kažu da ih imaju i previše pa sada trpaju na CD sve ono što stane. A ostatak? Hehe, nadamo se nekakvom *expansionu*. A igra još nije ni izašla!

I PRIČA ZA LAKU NOĆ

Ludi saksonski princ Heinrich živio je u 10. stoljeću i čeznuo je za stvaranjem samostalne njemačke države, neovisne o francuskoj vlasti. Prčkajući po nekim starim istočnjačkim tekstovima, zaključio je da je njegov narod izravni Thulov potomak, rase čiste svijesti. Vjerovao je da može posjedovati Thulovu moć, što je i ostvario stvarajući vojsku zlih *undeadova* koju su vodili Crni vitezovi posvećeni u mračnim bizarnim ritualima. Tako je Heinrich pretvorio izvorno dobru moć u zlu i usmjerio je protiv svakog tko bi mu se suprotstavio. Legenda kaže da se 943. g. jedan hrabri redovnik konačno suprotstavio poludjelom princu i njegovoj vojsci. Uslijedila je strašna i krvava bitka, a na kraju je naš hrabri redovnik, znajući da se tako veliko i snažno zlo ne može uništiti nego samo zarobiti, smjestio Heinricha u grobnicu na samom vrhu udaljene planine začaravši tlo da ne bi slučajno na nj stupio čovjek [fzzzzzuuuuuup! ting! 20. stoljeće]. Od svih mogućih metoda ratovanja što su ih razvili Hitlerovi pomoćnici zaluđeni diktatorskom hipnozom, mali Himmler, glavni SS-ovac, otišao je izvan svih okvira racionalnosti. Umislio si je da može osloboditi starog zlog princa i na taj način dobiti moć s kojom će voditi vojsku zombija protiv saveznika. Velikim je trudom 1943. našao stare tekstove i lokaciju Heinrichovog groba, gdje je pokušao naći serum pomoću kojeg bi stvorio moderne Crne vitezove. Rezultati okultnih eksperimentiranja i genetičkih mutacija pokazuju da je Himmler vrlo blizu svome cilju...



u dalekoj zemlji kojoj nitko ime znao nije jednom davno zivio je veliki ucitelj

jendoc je dana, nakon inspirativnoc rucka odlucio zabaviti svoju tuznu djecicu

damire, damire, corane, corane, kresimire, rajko vedrane, tomislave, karlo, danijele,

tibore, zorane, ivane, ivane, igore, tomislave, vedrane, kristino uf kolko vas je..

htio sam reci vidim da vam je tesko pa evo, djeco moja, evo vam koja igra da se proveselite malo

i djeca su sretna otisla kucama ... proso mjesec eto djece nazad

ucitelju, ucitelju deder nama jos igrica, sve smo odigrali

eto vam djeco moja vi ste meni najdrazi pa kako vam ne bi dao igrica jos. i tako jos zive sretno u zemlji kojoj niko ime ne zna

a stari ljudi nazvali su je haker

The end

HOME 4U - BEZ PRETPLATE, PO CIJENI OD 6 KN (07-19) 3 KN (19-07) PO SATU

FULL 4U - 70 KN PRETPLATA, PO CIJENI OD 3 KN (07-19) 1.5 KN (19-07) PO SATU

BASE 4U - PAKET ZA POSLOVNE KORISNIKE (REGISTRACIJA DOMENE, EMAIL TIPIZIRANA STRANICA I HOME 4U PRISTUP INTERENTU)

KAKO DO RAČUNALA I INTERNETA ?

ODABERITE COMP 4U - INTEL ILI COMP 4U - AMD
CIJENA: 5.450,00 + PDV (6.849,00 KN)

(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 323,00 KN!!!)
"URAČUNATA 24 MJESECA PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

ILI

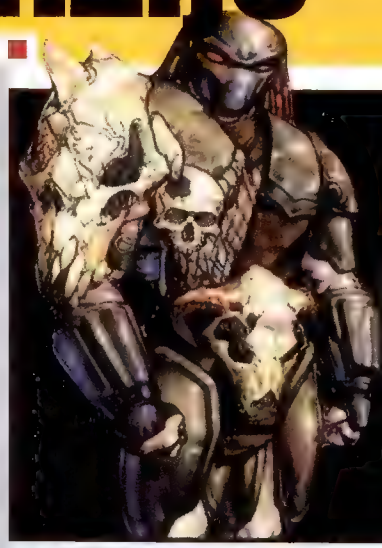
AKO SE ĆUTE SPOJITI NA INTERNET BILO KADA I BILO GDJE IZABERITE TOP 4U! - PRIJENOSNO RAČUNALO SERICON WEBBOY
CIJENA: 9.199,00 KN + PDV (10.735,00 KN)
(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 523,00 KN!!!)
"URAČUNATO 12 MJESECI PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

VIŠE INFORMACIJA NA
WWW.NET4U.HR
0800 44 44 44

net 4U
INTERNET PROVIDER
New INTERNET DIMENSION

recenzije

UVODNIK



Još jedan mjesec, još jedan Hacker, još jedan "Uvodnik u recenzije". Ne čini li vam se ponekad da se sve vrti ukrug? Pitate li se ima li sve to smisla? Ma koga briga, imamo mi novih igara za vas da ne biste razbijali glavu nad filozofskim pitanjima. Odmah će vam vaš striček reći kakve vam krasote nudimo ovaj mjesec.

Za avanturiste, borce za pravdu ili obične krvoloke (kako vam drago) gosp. Lauš opisuje *Alien vs Predator 2*. Prije nekoliko godina napravio je golemu recenziju *jedinice*, a sad se vratio s *dvojkom*. Još ludi, još stariji, još bolji. Da, da, sve je to naš Lauš. Uz malo sreće i nade, njegov će genetski materijal živjeti još dugo nakon njega...

Nakon dugih godina čekanja stigao je i treći nastavak legendarne *Civilizacije*. Neki kažu da se Sid Meier baš i nije isprsio. Neki uzvikuju "jednom genij, uvijek genij". Neki kažu da su sojini odresci kao pravo meso. Što mi kažemo na sve to? Bacite pogled na Berinu recenziju i saznajte.

Đurović ovaj mjesec uživa u misaonim igrama. Igrao je *Stronghold* i *Patrician 2*. I bio lud. Čak se nešto kao ljutio zbog spominjanja pojma "gologuzija" uz njegovo ime. Zato, ljudi, šaljite priloge od 100 DEM , a na poleđini (plave) kuverte napišite "Svi smo mi gologuzija".

Pod sličnom parolom Hacker ovaj mjesec ima temu "Svi smo mi tajkuni". Kako se nakupilo tajkunskih naslova, sve smo ih prikupili i o njima rekli riječ-dvije. Dakako, sve samo za vas.

Što se tiče sporta, ovaj je mjesec tu *FIFA 2002* i *NHL 2002* koji nam je u prošlom broju pobjegao. U ovom je broju sve ispravljeno pa sportski fanatici mogu slobodno uživati.

Kako je rušenje zrakoplova u posljednje vrijeme popularno, odlučili smo nešto učiniti. Zato Karlo opisuje *Flight Sim 2002*. Možda iza svih rušenja zrakoplova stoje hakeri? Ili možda Hacker?! Hm, saznajte iz recenzije uredničkog letačkog asa.

Imamo još mnogo ljepota za vas, samo prolistajte ovaj broj Hackera i ne udišite bilo koju vrstu bijelog praha. Čujemo se idući mjesec.

Top 10 Velika Britanija

1.	Commandos 2: Men of Courage	Eidos
2.	FA Premier League Manager 2002	EA
3.	Red Faction	THQ
4.	Max Payne	Take Two
5.	Operation Flashpoint	Codemasters
6.	The Sims: House Party	EA
7.	Myst 3: Exile	Ubi Soft
8.	The Sims	EA
9.	Half Life: Generation	Vivendi Universal
10.	Cossacks: European Wars	CDV

Top 10 Hacker

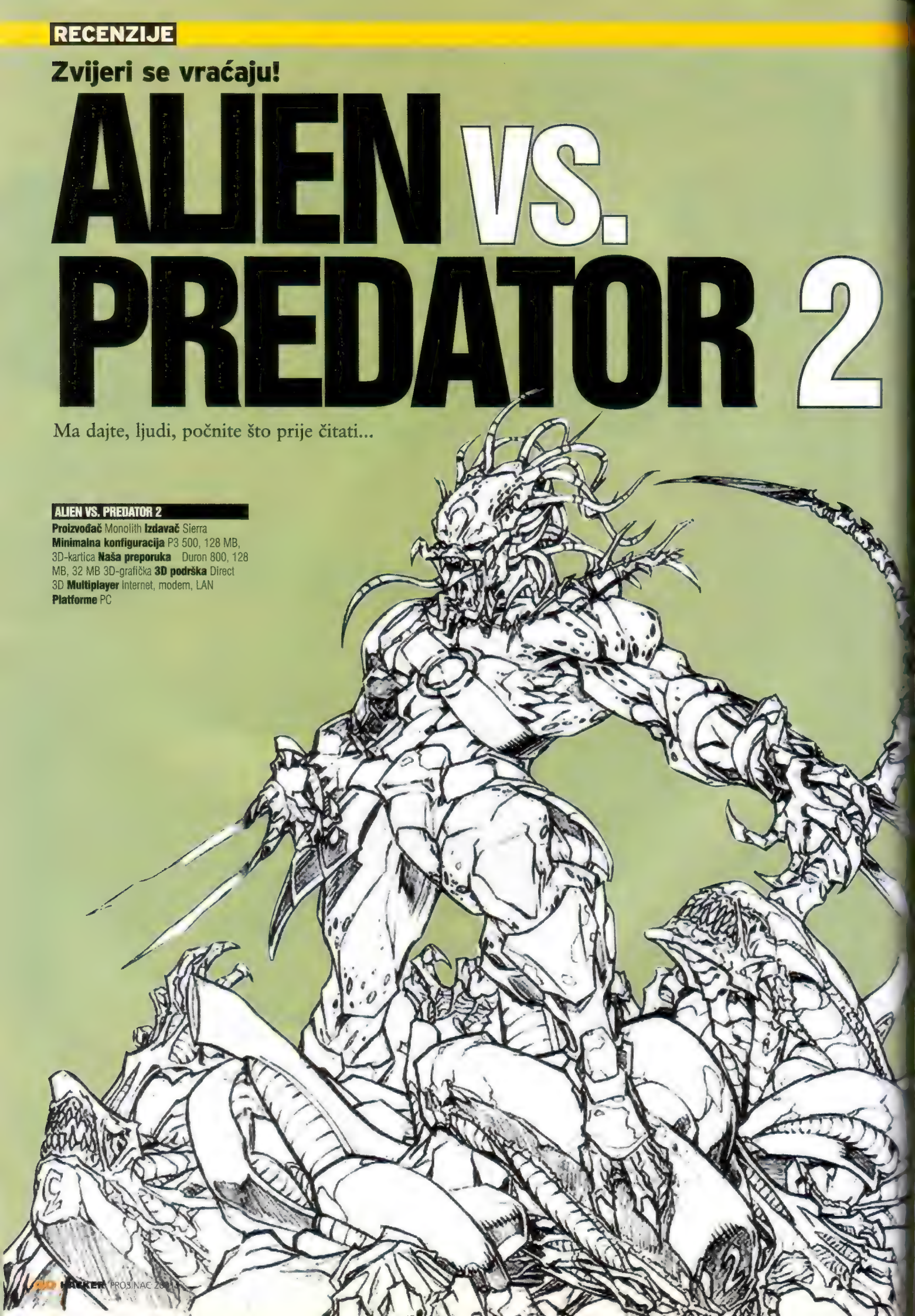
1.	Civilization 3	Infogrames
2.	Alien vs. Predator	Sierra
3.	Stronghold	GOD Games
4.	Commandos 2: Men of Courage	Eidos
5.	NHL 2002	EA
6.	Red Faction	THQ
7.	FIFA 2002	EA
8.	Operation Flashpoint	Codemasters
9.	Flight Simulator 2002	Microsoft
10.	Patrician 2	Strategy First

Zvijeri se vraćaju!

ALIEN VS. PREDATOR 2

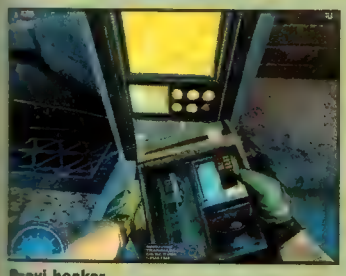
Ma dajte, ljudi, počnite što prije čitati...

ALIEN VS. PREDATOR 2
Proizvođač Monolith **Izdavač** Sierra **Minimalna konfiguracija** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **Naša preporuka** Duron 800, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC



Burning, burning, burning o the...

Ripley, jesi li to ti? Ripleeey!!!



Pravi hacker...

Say good night, little human... Hssssk!

Nepregledna prostranstva!

Ostaviš ih da se suše mjesec dana i da vi'š fine šunkice

PIŠE **Krešimir Lauš**

kresimir.laus@janus.hr

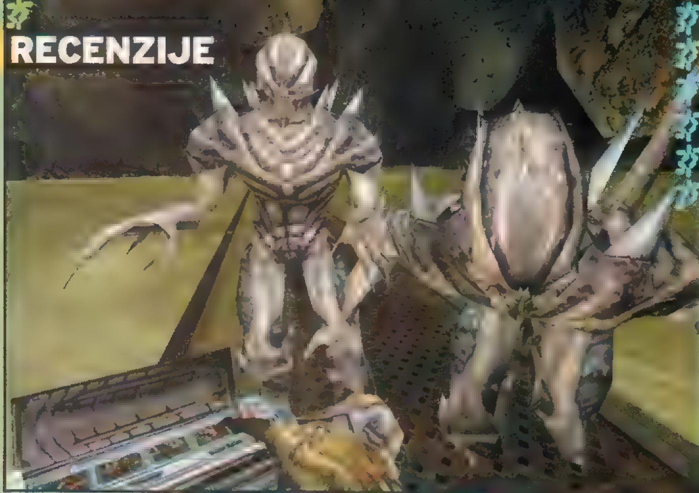
Čekanju je kraj! Radujmo se, narodi, pred nama je konačno jedna od najanticipiranijih igara godine koja je još u fazi izrade nosila breme originala i odlučnost da bude još bolja od njega. Znamo da to nije bio lak zadatak jer je originalni *AvP* pobrao same pohvale i suze radosnice pa je bilo teško zamisliti kako bi eventualni nastavak mogao dodatno ispolirati i onako visok sjaj! Govorkalo se o pogrešnoj upotrebi enginea, preuranjenom izlasku punom bugova, čudnoj i neuvjerljivoj priči i o čemu još sve ne, pa će vam odmah na početku olakšati muke i izreći jednu nepobitnu konstataciju. *AvP2* je divan, fenomenalan i prekrasan, trebalo bi ga imati svako kućanstvo, bez obzira ljubilo FPS ili ne, jer je toliko kvalitetan da bi propustiti ga bilo ravno grijehu! Krenimo samo od grafičkog enginea; istina, pomalo je zahtijevan i voli papati RAM-e, ali ono što je njime postignuto prelazi i najsmjelije snove okorjelih AvP-ovaca... Stil, sumračaj, upotreba svjetla i sjene, atmosferičnost, kombinacija eksterijera i interijera rezultirali su jednom od najljepših igara godine, tako da se *AvP2* ni u kakvu slučaju ne može uspoređivati s bilo kojom drugom Lichtech 2.5 igrom! Što se tiče bugova, gotovo da ih nema, u cijelotjednom igranju nisam nijednom imao čast ugledati "plavi ekran smrti", pa čak ni iskusiti nekakve sporadične glupposti koje postoje u svim igrama na planetu. Zato, ne slušajte negativne kritike i vjerujte mi kad vam kažem da ovako dobar FPS već dugo nije ugledao svjetlo virtualnog dana! Treba li uopće reći da će vas *AvP* počastiti ne jednom, nego čak trima igrama u malom, gdje pod "malom" uzmite s rezervom. Naime, pojedinačne kampanje su duže nego ikad pa bi tako bez prevelikog napora mogli ustvrditi da je doista riječ o sustavu "kupiš jedan, dobi'š tri", a ne o nekom perfidnom marketinškom triku. Tri igre, ehehej, tri! A da bi sve šljakalo na logički uvjerljiv i inteligentan način, priče su ovaj put povezane u još zapletenije klupko. Elem, iako su i kampanje u 'jedinici' imale neke dodirne elemente, u svojoj su srži ipak bile odvojene i specifične, dok je ovdje situacija korjenito drugačija. Igrali s marincem, predatorom ili alienom, naći ćemo se na istom planetu u isto vrijeme, tako da će tek odigravanje igre sa svim trima likovima stvoriti jednu sveobuhvatnu i široku sliku. O priči ne treba mnogo jer ste je već sigurno čuli ili u prvom prikazu ili na nekom od brojnih sajtova na *netu*... Valja tek spomenuti da je dotični znanstvenik Eisenberg čopio nekoliko alienčića s lokacija na kojima se odvijala radnja filma Alien 2, te s njima otputovao na skroviti planet L202. Ne s namjerom da ih drži kao kućne ljubimce, nego da od žoharčića napravi ultimativno biološko oružje kojem nema konvencionalnog lijeka! Kako bubetine baš i ne vole skučene prostore, uskoro zbrišu, namnože se i izmasakriraju pola baze. Ali vidi vraga, L202 je već stoljećima omiljeno lovačko područje debelih predatora i kao takvo sjajna prililika za nabavku pokojeg trofeja. Dodajmo još i neizbježni genetski inženjering, zarobljavanje predatora i kombiniranje s hrušto vim genima i dobit ćemo jednu uistinu zanimljivu i konkretnu pričicu na kojoj ćemo izgraditi igru! Tri komada, tri komada... Pa krenimo onda s prvim...

MARINAC

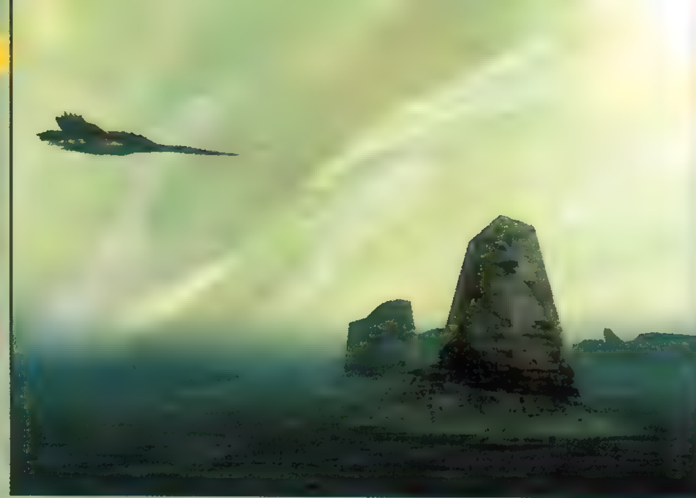
Prije nego to i učinimo, trebalo bi reći da je marinčeva kampanja zapravo osnovna jer ćete u njoj o priči saznavati na najizravniji način, a i najviše se poklapa s pretpostavkama iz filma... U ulozi prašinara pojavljujete se kao dio ekipe koja je došla istražiti neka čudna zbivanja na mračnom planetu... Ubrzo nakon slijetanja (da, s *onom* letjelicom iz Aliensa!) bivate odvojeni od svoje udarne skupine i bačeni u tamni ambis grčevite napetosti i smrtnoga straha. Da, da, igranje s vojnikom svakako je najbliže atmosferi iz *flicka*, što govore

AvP2 je svjetlosnim godina daleko od svojeg prvoga dijela!

RASTJERIVANJE MRAKA



Predator-Alieni, jedne od najgorih živina u igri!



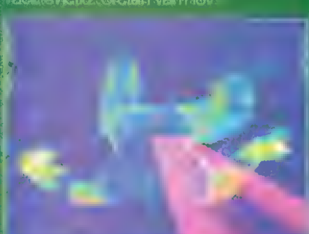
Spuštanje predatorskog broda

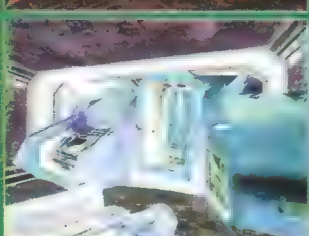
Konačno je moguće snimati u samoj igri...

već i prvi "kadrovi" prepuni mračnih zakutaka i atmosferičnog osvjetljenja. Ali polako, jer ne počinje sve odjedanput nego vas igra lagano uvodi u svoj čarobni svijet... Tako ćete se na samom početku susretati tek s udarima vjetra i pokojim udaljenim krikom, dok od aliena neće biti ni traga. Odmah ćete uvidjeti i svu slavu Lichtecovog enginea koji će vas prošetati golemim kanjonom čije su proporcije tako realne i megalomanske da to u prvi mah nije za vjerovati. Laganim napredovanjem otkrivat ćete sve više i više detalja, upoznavati se s osnovnim kontrolama i alatima, a onda bum! Glasna ekplozija, vatra u daljini koja se najednom približava, toplinski udar, nevjerica! Štto je t... skok ustranu, u posljednji čas izbjegavate plamteću buktinju koja urličući nastavlja svoj streloviti put... Srce tuče, adrenalin skače, ništa vam nije jasno... Pribravši se, palite reflektor i približavate tinjajućem objektu... Bože, pa to je džip! Isuse, pa ti se jadnici još krčkaju na laganoj vatri! Tko je mogao učiniti takv... ček, ček, što je ono na brdu, plavi sjaj, zamućeni zrak... Ne, ne, pa nisu nam rekli da će i ONI biti ovdje! A to je tek početak... Svakim novim korakom čekat će vas novo iznenađenje koje će u kombinaciji s dinamičnom glazbom tenzije podizati do neviđenih razina! Pazite štos; šećete kroz nekakav mračni prolaz, nigdje ni zvuka rata... NAJEDNOM, udar orkestra i šišteća para koja vam se lijepi za facu! Što je to bilo? Ništa, pukla je vodovodna cijev, svi zdravi i veseli, jedino što je vama srce pobjeglo u gaće... A još se nismo ni okušali u boju... Vidite, atmosfera u *AvP2* pomno je orkestrirana i satkana od bezbrojnih skriptiranih situacija ne bi li u igraču pobudila emocije i doslovce ga uvukla u svoj neponovljivi svijet. Krikovi i skakanje sa stolca bit će normalne stvari, a na vas će se odjednom stuštiti desetak aliena gladnih vaše krvi i unutrašnjih organa. Titrajuća svjetla, kapanje vode, tragovi nedavne borbe i desetine drugih detaljčića stvorit će odličnu podlogu za originalnu igrivost prepunu nervoze, znojavog stiskanja miša i ubrzanog disanja. Stoga se treba nakloniti autorima nivoa što su ih kreirali na tako promišljen i inteligentan način. Osim atmosferičnosti, uspjeli su ostvariti i dinamiku jer nikad nema previše tupljenja u istom stilu nego će se svako malo izmjenjivati klaustrofobični hodnici i golema prostranstva, a sve u bliskoj vezi s časnim uzorima iz filma. Ponekad će neke scene stvarno izgledati kao *screenshoti* s velikog ekrana, no čim pomaknete pogled, shvatit ćete da je riječ o prekrasnoj 3D-grafici koja na gotovo nevjerojatan način replicira te besmrtne scene i arhetipske lokacije. Uf! Ajmo dalje... Da kao marinac ipak ne glumite bespomoćnog papka, pobrinut će se brojan arsenal oružja koji je zbog filmske autentičnosti ostao više-manje isti. Svakako su najpoznatiji pulsna puška, punisher i bacač plamena, a ni sačmarica, pištolj, bacač raketa itd. nisu za odbaciti. Gledajte, oko oružja nemamo što mnogo pametovati jer je osim implementacije sekundarnih paljbenih modova sve ostalo više-manje isto. Istina, još su ljepša i još bolje zvuče, ali to se i očekivalo. Također, masakriranje žohara i predatora je baš onakvo kakvo biste i očekivali; kiselina frca na sve strane, lete glave, ruke i ostali udovi, sve je prepuno kiseline i zelene krvi, a glazba orgija! Važnije je spomenuti premijerno pojavljivanje ručnog računala pomoću kojeg obijate računalne brave i korisnog plamenika za propaljivanje tvrdokornijih vratanca i lokota. A osnovni cilj koji se njima postigao je, pogodili ste, dodatno bildanje atmosfere. Naime, dok se vi jadni mučite da obijete tvrdoglavu bravu, vaš *motion detektor* lagano divlja i diskretno vas obavještava da ćete ubrzo biti rastrgani na komade! Ma divno, a još kad se izgubite, ima da napunite gaće... Ipak, nivoi su kreirani tako da vas više-manje upućuju na pravi put mada ima i dijelova u kojima ćete se pitati "A kamo sad?". Treba malo razmisliti i problem će biti riješen jer ovo nije igra koja bi vas isfrustrirala bolesnim glavolomkama kojima u FPS-u ionako nema mjesta. Dobro, to bi za marinca u globalu bilo to, pa krenimo lagano na zvijeri nešto teže kategorije.

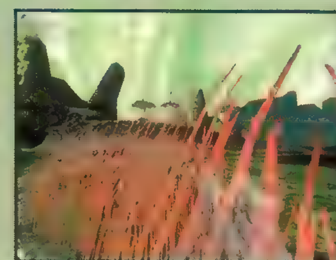
VIDEOMODOVI

Videomodovi su opet s nama. Za one koji [illegible] znaju, predator može zumirati sliku te ju poboljšavati za trackiranje određenih živina. Crveni mod namijenjen je lovu na ljude u kojem će se oko nesretnika fino aktivirati lock on simbolčić. Nakon toga potrebno je samo aktivirati diskić ili top i više ih nema! Plavi mod služi [illegible] samo što je namijenjen za aliene, dok onaj zadnji ima ulogu [illegible] vača svjetla. Sretan vam lov!





Vrlo, vrlo kompleksna arhitektura



Izbrojite ove poligone!

PREDATOR

Ajajaj, ovo je pak nešto saaasvim drugo... Već će vam prvi kadrovi svojom živom koloristikom i danjim svjetlom reći da više ne igrate s marincem, dok će predatorovo potmulo krkljanje dodatno produbiti spomenuti dojam! U prvi mah učinit će vam se da ste u legendarnom Dagoth mooru (nVidijin tech demo) prepunom stabala, biljaka i vlati trave. Prekrasno zelenilo neba išarano sivkastim oblacima, stranim suncem i mjesecom još će vas više uvući u predatorov specifičan svijet. Da, otvorena prostranstva te bogata flora i fauna njegovo su

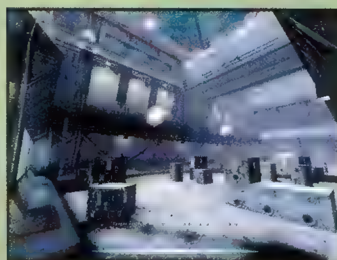
Jedna loša procjena i kraj...

glavno obilježje pa iako se sve i dalje odigrava na LV-u 202, autori su uspjeli 'ispljunuti' jedan posve drugačiji grafički stil koji nakon mračnog mučenja po tunelima dođe kao zasluženo osvježenje. Inače, kao predatoru glavni vam je motiv osloboditi svoju lovačku subraću koju su oteli Eisenbergovi specijalci da bi na njima provodili svoje mračne planove. Ništa lakše jer ćete naoružani golemom snagom, visokim doskokom, cloacking poljem i različitim spravicama smrti biti jedan od najubojitih likova cijele igre. Spomenutu energiju više ne prikupljate iz priglupih kutija nego je sintetizirate iz samog zraka. No kako to možete činiti kad vas je god volja, igranje s predatorom u prvi se mah može učiniti kao nepošteno i prelagano. Doista, kad ste ranjeni, prvo se fino izliječite, a onda si napunite energiju za dodatne medikamente. Ali to je samo varka jer vas naime dva-tri dobro uvježbana marinca svojim rotirajućim topovima ili bacačima plamena mogu samljeti u komade dok kažete "seks", a onda vam nema koristi ni od kakvih injekcija i moćnog naoružanja. Zbog toga je korištenje *stealtha* i pametno kombiniranje odgovarajućih oružja jedini način da se izvučete živi iz nivoa. Heh, baš u tome i leži najveći gušt - nema boljeg nego *cloakan* gledati idiote kako vrišteći trčkaraju poput uspaničenih kokošaka, a zatim ih jednog po jednog zasjeći *wristbladeom* ili im preciznim udarima *spearguna* otkinuti glavu! Svaka dekapitacija bit će popraćena pobjedničkim urlikom koji je stvarno na mjestu! Hah, eksperimentiranje s oružjima poput *mreže*, *shoulder can-*

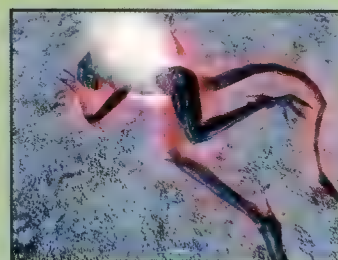
Ajd' pa da vidimo 'ko je jači!

Tragičan kraj jednog perspektivnog kukca

Kako romantično...



Ovo na podu nije tekstura nego real time osvjeteljenje



Samo mrtav alien... je mrtav alien

Čovjek ne zna s kojim bi likom najradije zaigrao!

nona, *diska* i sličnih stvarno je neizreciv užitak i gušt koji si možete priuštiti sigurno skriveni od neprijateljske paljbe. Da baš ne bi sve bilo med i mlijeko,

ROĐENJE

Kao alien počin[illegible] mamom biološkom obliku ili k[illegible] [illegible] drugi stadij života [illegible] chestbustersa. Ne biste vjerovali, ali to se ovdje može [illegible] [illegible] treba probiti ugrizima zu[illegible] [illegible]olutna ludnica!

pobrinut će se neke opake situacije koje baš i nećete prijeći lako kako biste htjeli, a ponajviše se tiču sukoba s opasnim *combat sinteticima* (vide vas i skrivene) i hordama aliena (njuše vas bez problema) koji su u stanju rastrgati čak i snažnog predatora u samo nekoliko sekundi. Tu vam pak u pomoć pristižu vizualni modovi koji svojim lockiranjem meta uvelike olakšavaju ciljanje bez kojeg bi zapravo bilo nemoguće završiti igru. Nadalje, bit će tu i situacija kad će vam pokupiti oružje i skinuti masku te ćete se tako jadni i nikakvi morati probiti kroz strogo čuvane komplekse. Glazba je također na razini, ali i prilično drugačija od one kod marinca... Dok je ondje bila riječ o obradi sampleva iz Aliena, ovdje je riječ o specifičnim glazbenim temama kojima smo se divili u Predatoru. Udaranje plemenskih bubnjeva, zavijanje čudnih svirala, te pojačavanje i stišavanje tempa ovisno o situaciji, pomoći će 'ufuravanju' u specifičnu ulogu premoćnog lovca koja se od predatora uostalom i traži. Nemojmo zaboraviti ni to da su predatorovi nivoi posebno prilagođeni njegovom visokom doskoku pa će tako neke neizbježne situacije nakon razmišljanja iz ptičje perspektive ubrzo postati tako očigledne i rješive. Eto, šuljanje, snajperiranje, cloakanje i managment energije osnovne su pretpostavke koje grade predatorovu igru smrti. Prema tome, koplje u ruke i u lov na trofeje!

ALIEN

Osnovni dojam koji će vas zapljusnuti čim započnete druženje s Ljutom bubom bit će nevjerojatan osjećaj realne perspektive! Budući da startate kao sićušni facehugger (vidi okvir), sve će oko vas izgledati golemo pa će vas preplaviti liliputanski sindrom! Jedna sobica od dva kvadratna metra izgledat će kao koncertna dvorana, a uski prolazi i mali tuneli kao vijadukti... Čak će i ta krasota izgubiti na važnosti kad se jednom naučite hvatati za zid i počnete uživati u slobodi pokreta i promjenjive perspektive. Ne moram ni pričati da je takav pristup rezultirao posebnom atmosferom, posve različitom i od ljudske i od predatorske... Kako rekoh, sve će vam na početku izgledati tako moćno i veliko pa će čak i hitnuti "čik" svojim otresanjem žara djelovati kao frcanje ubojite struje. Aha, vidite li koja je to razina minucioznosti kad su stavili i takve sitnice poput odbačenog opuška?! No jednom kad narastete, promijenit će se i perspektiva, a s njom i način igre; šuljanje će i dalje biti od životne važnosti, ali porast snage i ubojitosti omogućit će i neke smionije napade. Hvala Bogu, zuba i kandži vam ne nedostaje pa je tako opet s nama omiljeno drapanje, trganje, čupanje, otkidanje udova i odgrizanje glava, s tim da ćemo sada uživati i u takozvanom *pouncu* koji je zapravo divlji skok sa zaletom što uništava sve pred sobom. Iako je definitivno najubojiti napad u igri, ima i jednu negativnost - nakon njega ne ostaje ništa! Ništa što bi se moglo rastrgati i pojesti, što je itekako važno za obnavljanje snage... Kako dakle igrati s alienom? Pomoću brzih napada, uzmičući u brojčano nepovoljnim situacijama, bježeći od bacača plamena te svekolikim korištenjem prednosti nivoa. Što će reći, dopužite do gada po stropu, ošinite ga repom, skočite na pod i izmasakrirajte na najdegutantniji mogući način. Tko kaže da igre potiču nasilje!? Paranje utroba i odsjecanje glava bit će još slađe kad nafrljite 3D-zvuk i počnete guštati u usplahirenim uzvicima, cvokotanju zubi (da, da!) i užasom ispunjenim urlicima smrti! Kaos, destrukcija, trganje, uništavanje i bezumnost postat će vaš način percepcije svijeta i u vama pobuditi neke zakopane instinkte za koje ne priznajete da su tu. Čista dinamika te vizualni i zvučni input tjerat će vas na refleksno djelovanje bez nekog posebnog razmišljanja, što ponekad pali, a ponekad i ne. Stvar je u tome što ćete se nebrojeno puta izgubiti u preokrenutim tunelima i hodnicima, ali sa zahvalnošću moram ustvrditi da stupanj zakukuljene kompliciranosti ovdje nije ni blizu onome iz prvoga dijela. Ni vidno polje više nije deformirano, tako da je igranje s alienom ovaj put nešto "normalnije" i prirodnije. Također, čini mi se da je žohar i nešto sporiji, za što sigurno ima zahvaliti ne takom brzom enginu koji bi da je kukac brži sigurno patio na području FPS-a (frames per second). Nije važno jer izvrsni grafički elementi itekako nadoknađuju relativnu sporost pa je tako kod aliena posebno naglašeno skrivanje u mraku i bježanje od fenomenalnih snopova ručnih svjetiljki za koje slobodno mogu reći da su apsolutno najbolja simulacija fotona ikad! Ajme majko... Joj mene, mogao bih vam pisati unedogled, ali zbog ograničenja prostora, moramo prijeći na, tratarataaa, zaključuuučaak! Što kvragu zaključiti kad već ionako sve znate? Igra je jednom riječju FENOMENALNA! Atmosferična do boli, filmska do urlika, zastrašujuća do punjenja gaća i raznovrsna do...ekhm...ne znam, do nečeg divnog... Multiplay je pak priča za sebe, no o tome ćemo nekom drugom zgodom... Pravi, pravi nastavak koji je od svog prethodnika bolji za cijelu klasu. Uradak pun sadržaja, predivne grafike i inspirirajuće *mjuze*... Jedina, ali stvarno jedina boljka mu je relativna zahtjevnost (e da, i predvidljivi AI) koja proizlazi iz Lichtecovog enginea. Ništa, smanjite detalje ili se, još bolje, u ove božićne dane upustite u kupnju PC-komponenti! Trebat će vam, a ako već tražite dobar razlog da to konačno učinite, zašto ga ne biste našli u ovoj odličnoj i jedinstvenoj igri!?

ALTERNATIVNO

AVP1
- Nešto vam nije jasno?

Half Life
- Dosadašnji FPS benchmark. Ali nakon ovog...

OCJENA

94

Ništa, pročitajte recenziju

PROIZVOĐAČ Firaxis **IZDAVAČ** Infogrames **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300 MHz, 32 MB RAM, 400 MB HDD, SVGA **NAŠA PREPORUKA** 800 MHz, 256 MB, 32 MB gfx mem. **3D-PODRŠKA** Direct X **MULTIPLAYER** Nema!

Igra koja se s vremenom razvila

SID MEIER'S CIVILIZATION 3

Očekivali smo da će otac prvog *Civilizationa* svoje treće čedo učiniti znatno drugačijim od njegovih prethodnika - i što se promijenilo? PIŠE: **Berislav Jozić** berislav.jozic@janus.hr

Kad se Sid Meier ponovno dočepao licencije za igru koju je učinio legendom turn-based strategija, s veseljem smo iščekivali novio nastavak pitajući se što li će nam stari majstor pripremiti. Stizale su najave i slike na kojima smo mogli vidjeti neke novine, ali i stare stvari iz prethodnih nastavaka, pa kad je *Civilization 3* napokon stigao, nije mi bilo teško zbog njega iskočiti iz kreveta u gluho doba noći (21 h) samo da bih ga što prije vidio na svom monitoru.

NA POČETKU - RAZOČARANJE?

Nakon kratke instalacije dočekala me zgodna uvodna animacija i izbornik. Da vidimo, *New Game, Load game, Quick Gam...* a multiplayer?! Nema ga. Daj upute (postoje i na CD-u u PDF-formatu)! Ne, nema multiplayera. Dakle, ono što je pisalo na web stranici bila je istina, uzalud sam se potajno nadao da će se momci potruditi. Želeći igru izdati na vrijeme, multiplayer mod su izostavili jer ga nisu stigli dovršiti. Izdat će ga naknadno kao patch. Sid Meier čak tvrdi da će nuditi i neke vrlo inventivne načine skupnog igranja. Živi bili pa vidjeli.

AJMO IGRATI

Nema veze, počinjem igrati. Settler, grad, prva jedinica, razgledavanje okoliša, istraživanje novih tehnologija... Na prvi, pa čak i na drugi pogled sve je vrlo slično prethodnim *Civilizationima*, ali sam vrlo brzo počeo otkrivati i manje i veće razlike.

S obzirom da sam igrao *Alpha Centauri*, nije me začudilo što i ovdje postoji posebna jedinica (worker) koja služi samo uređivanju zemljišta - navodnjavanju polja, izgradnji rudnika, cesta, pruga i slično. A onda je uslijedilo prvo iznenađenje - nisam mogao izgraditi naseljenika (settlera, jedinicu za kreiranje novih gradova) dok moj grad nije izrastao do populacijske razine 3. Na kraju sam shvatio da nije stvar u velikim promjenama, koje ćete odmah uočiti, nego da je igra prepuna sitnih (i

Sve je isto, ali suptilno drugačije...

ne toliko sitnih) izmjena originalnog koncepta koje ju čine znatno drugačijom iako je iskustvo igranja još uvijek isto. Bolje nego dosad? Vidjet ćemo na kraju (recenzije).

NIŠTA BEZ RESURSA

Da, zaboravio sam na one koji se prvi put susreću s *Civilizationom*. Ne vjerujem da ih je mnogo, ali zbog njih ću ponoviti: riječ je o strategiji na poteze u kojoj igrač stvara svoje carstvo izgrađujući i razvijajući gradove. Ima tu istraživanja novih tehnologija, proizvodnje, različitih unapređenja i borbenih jedinica te diplomacije i ratova s drugim civilizacijama u borbi za vlast nad cijelim svijetom - za vojnu, diplomatsku, kulturnu ili komercijalnu premoć.

Za razliku od ostalih strategija u kojima izgrađujete jedinice ili građevine, dosadašnji nastavci *Civilizationa* nisu od vas tražili upravljanje resursima nego se podrazumijevalo da primjerice željeza ima dovoljno za proizvodnju tenkova čim ste uspjeli otkriti tehnologiju. Ovaj je put i to drugačije. Doduše, nećemo morati po drvo i kamen slati radnike ili harvestere, dovoljno će biti da grad bude cestom spojen s određenim resursom unutar svoje zone kontrole (da, zone kontrole, kao u *Alpha Centauriju*), i to je

Pogled na razvijeni grad s nekoliko svjetskih čuda

Sad još samo čekamo multiplayer patch

to. Novi će se resursi pojavljivati na karti kako budete otkrivali tehnologije za njihovu upotrebu - uran ionako ne bi ništa značio civilizaciji na razini brončanog doba - a što je najzanimljivije, njima ćete moći i trgovati.

Osim resursa za proizvodnju (željezo, ugljen, uran...), diljem svijeta nalaze se i nalazišta drugih sirovina kao što su začini, krzna, dijamanti i slično, čije je značenje možda i važnije jer će razveseliti stanovnike vaših gradova, što izravno utječe na količinu radne snage za proizvodnju, istraživanje i ostale djelatnosti od presudne važnosti za vaše carstvo.

TRGOVINA I DIPLOMACIJA - OSNOVE USPJEHA

Maloprije spomenuto trgovanje doista je iznimno važno za uspjeh u igri. *Civilization 3* ne samo da donosi zanimljive i unaprijeđene mogućnosti pregovaranja s drugim civilizacijama, nego vas tjera i da ih koristite. Ako vaše područje nije veliko, sigurno će se dogoditi da neke od ključnih resursa drže protivnici, stoga će biti prijeko potrebno uspostaviti diplomatske odnose s njima i početi trgovati. Primirja i savezi dakle znače mnogo više nego dosad jer ako otpočnete rat, mogli biste izgubiti važan trgovinski sporazum koji vam omogućuje proizvodnju neke jedinice ili građevine. Mogućnost sklapanja različitih sporazuma, od multilateralnih obrambenih paktova do trgovinskog embarga, znači da možete, ako se zamjerite jednoj civilizaciji, protiv sebe okrenuti pola svijeta, stoga svaku diplomatsku odluku treba dobro odvagnuti.

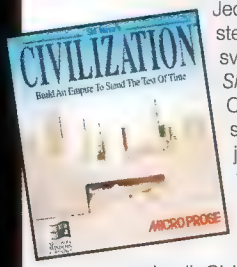
Trgovinom možete razmjenjivati i luksuzne predmete, a tada ona postaje vrlo važno sredstvo za uveseljavanje naroda, baš kao i u stvarnosti kad onemogućavanje trgovine (primjerice, veće carine na kobasice iz Mađarske i stroži carinici) uzrokuje

MAJSTOR O SVOM DJELU

Pripremajući treći nastavak, idejni začetnik i autor *Civilization* serijala se osvrnuo na nastavke u čijoj je izradi i sam sudjelovao - *Civilization* (1990.), *Civilization 2* (1996.) i, naravno, ovogodišnji nastavak.

Civilization

"*Civilization* je dijelom bio inspiriran *Sim Cityjem*. Prvi prototip bila je igra u stvarnom vremenu u kojoj su gradovi rasli bez vas.

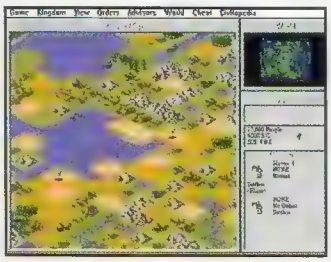


Jednostavno ste "posijali" svijet kao u *Sim Cityju*. Ono što mi se nije svidjelo u toj verziji bilo je to što ste mnogo više gledali nego igrali. *Civilization* smo kreirali od elemenata iz *Sim Cityja*, *Empirea*, *Railroad Tycoona* i *Civilization* igre na ploči."

Civilization 2

"*Civilization* je bio uspješan, ali ne i tehničko čudo. Ljudi su dolazili s novim idejama. Potreba za boljom grafikom i dodacima kojih smo se dosjetili značila je da moramo napraviti novu igru.

Mislim da je *Civilization 2* svakako izgledao bolje. Diplomacijski sustav u *Civilizationu* bio je pomalo slab, a ekonomski sustav - karavane i slično - bio je *cool*, ali smo ih dodali tek pri kraju. Nismo ih potpuno iscrpili. Te smo sustave (u *Civilizationu 2*) malo doradili... *Civilization 2* je bio šansa da se vratimo *Civlizationu* i da doradimo neke elemente."



Civilization 3

"...U *Civilizationu 3* igrači će moći izgraditi moćne civilizacije na bazi kulture, razvojem trgovine ili pametnom diplomacijom. Ti su koncepti igrali važne uloge u oblikovanju nekih od najvećih civilizacija kroz povijest i sada su integralni dio *Civilizationa 3*. ...Firaxisovom je timu bilo vrlo zabavno ponovno se vratiti toj uspješnoj igri sa svježim idejama i nadograditi je novim i zanimljivim konceptima, te unaprijediti grafički engine. Na igri su radili neki od najdarovitijih ljudi u industriji, zajedno s mnogima koji su pomogli kreirati *Civ* i *Civ 2*, a znatno nam je pomogla podrška i savjeti igrače zajednice."

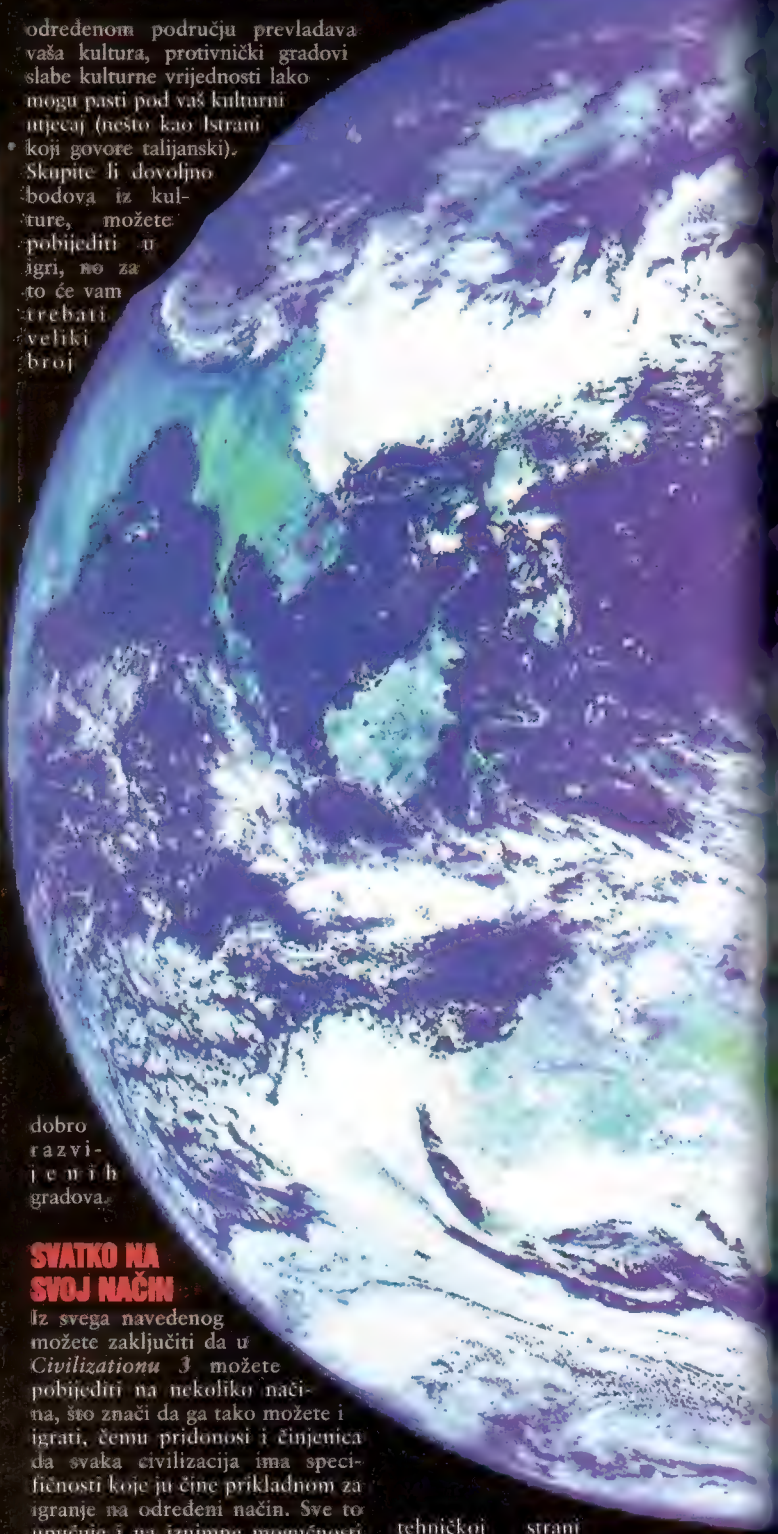
UZ CIV-TABLICU

Osim posebne vojne jedinice, svaka civilizacija ima dvije značajke koje ju čine specifičnom. Pomno odaberite narod jer će vas njegove značajke pratiti kroz cijelu igru (ja preferiram kombinaciju scientific+commercial).

	Osobine civilizacije					
	Militaristic	Commercial	Expansionist	Scientific	Religious	Industrious
[illegible]	X				X	
Iroquois			X		X	
Americans			X			[illegible]
Russians			X	[illegible]		
[illegible]			X			
French		[illegible]				[illegible]
[illegible]	X			[illegible]		
[illegible]		[illegible]		[illegible]		
Romans	X	[illegible]				
[illegible]					X	[illegible]
Babylonians				[illegible]	X	
Persians				[illegible]		[illegible]
Zulus	X		X			
Indians		[illegible]			X	
[illegible]	X				X	
Chinese	X					[illegible]
[illegible] name	Warrior Code (In The Wheel)	Alphabet	Pottery	Bronze Working	Ceremonial Burial	Masonry
Efekt 1	Jeftinije vojne građevine	Dodatna trgovina u [illegible]	Barbarska sela donose više	D[illegible] name [illegible]	Jeftinije religiozne građevine	Radnici brž e rade
Efekt 2	Jedinice brž e zakupljaju iskustvo	[illegible]	Na početku imate skauta	Je[illegible] građevine	Nema anarhije	Dodatna proizvodnja u centru grada

Razvijena civilizacija zauzima sve slobodne prostore za naseljavanje i obrađivanje

Mogućnost uvećanja dat će vam strateški pogled na svijet, ali otežava mikromenadžment



Najnoviji gutač vremena je sletio u trgovine, sad znam što ću raditi idućih 10 vikenda

nezadovoljstvo priprostog puka.

BEZ VOJSKE SAM NIŠTA!

Naravno, nemoguće se igrati stvaranja carstva bez vojne sile, a *Civilization 3* za svojim prethodnicima ne zaostaje brojem jedinica, naprotiv. Osim različitih borbenih odreda, od kopljanika do tenkovskih kolona, koji su na raspolaganju svima, svaka civilizacija ima i svoju specifičnu jedinicu koja će joj omogućiti da (doduše u kratkom vremenu, dok je tehnologija ne pregazi) dominira vojnim svijetom. Tako Rimljani imaju svoje legionare kojima će sijati strah među primitivnim narodima, dok će u moderno doba zračnu prevlast Amerikancima donijeti F-15.

Jedinice skupljaju iskustvo u borbama, što im značajno mijenja vrijednost na bojištu, a moguće ih je i kombinirati u vojske, što ih čini znatno snažnijima. I ostali elementi igre, poput diplomacije i trgovine, unose nove strateške elemente u ratovanje - presijecanjem kopnenih ili vodenih trgovačkih putova možete neprijatelju uskratiti proizvodnju jačih jedinica - stoga ovdje strategija gomilanja jedinica i napada na jedan grad više ne funkcionira, mnogo je bolje protivnika prvo odsjeći od resursa, a potom ga polako uništiti.

KULTURA JE BIT!

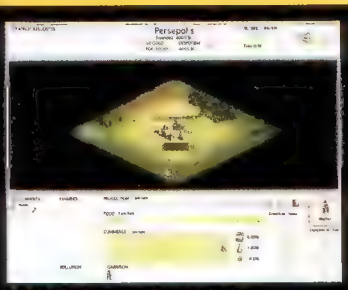
Kulturi, kao novom elementu u igri, treba posvetiti posebnu pozornost. Evo kako to funkcionira: neke od građevina u svakom gradu (primjerice, hramovi, knjižnice i čuda) osim svoje uobičajene svrhe imaju mogućnost generiranja bodova iz kulture koji se akumuliraju, a kad dosegnu određenu razinu, povećavaju zonu kulturnog utjecaja tog grada. Što je građevina starija, to u jednom potezu proizvodi više kulture, čime je Sid Meier pokušao dočarati značenje gradova s dugom kulturnom tradicijom (primjerice, Pariz, Firenca ili Dubrovnik). Čemu služi kultura? Neću govoriti općenito, ali u *Civ3* će utjecati na vašu snagu u pregovaranju. Ako na određenom području prevladava vaša kultura, protivnički gradovi slabe kulturne vrijednosti lako mogu pasti pod vaš kulturni utjecaj (nešto kao Istrani koji govore talijanski). Skupite li dovoljno bodova iz kulture, možete pobijediti u igri, no za to će vam trebati veliki broj dobro razvijenih gradova.

SVATKO NA SVOJ NAČIN

Iz svega navedenog možete zaključiti da u *Civilizationu 3* možete pobijediti na nekoliko načina, što znači da ga tako možete i igrati, čemu pridonosi i činjenica da svaka civilizacija ima specifičnosti koje ju čine prikladnom za igranje na određeni način. Sve to upućuje i na iznimne mogućnosti multiplayer igranja koje nažalost (zasad) nije moguće.

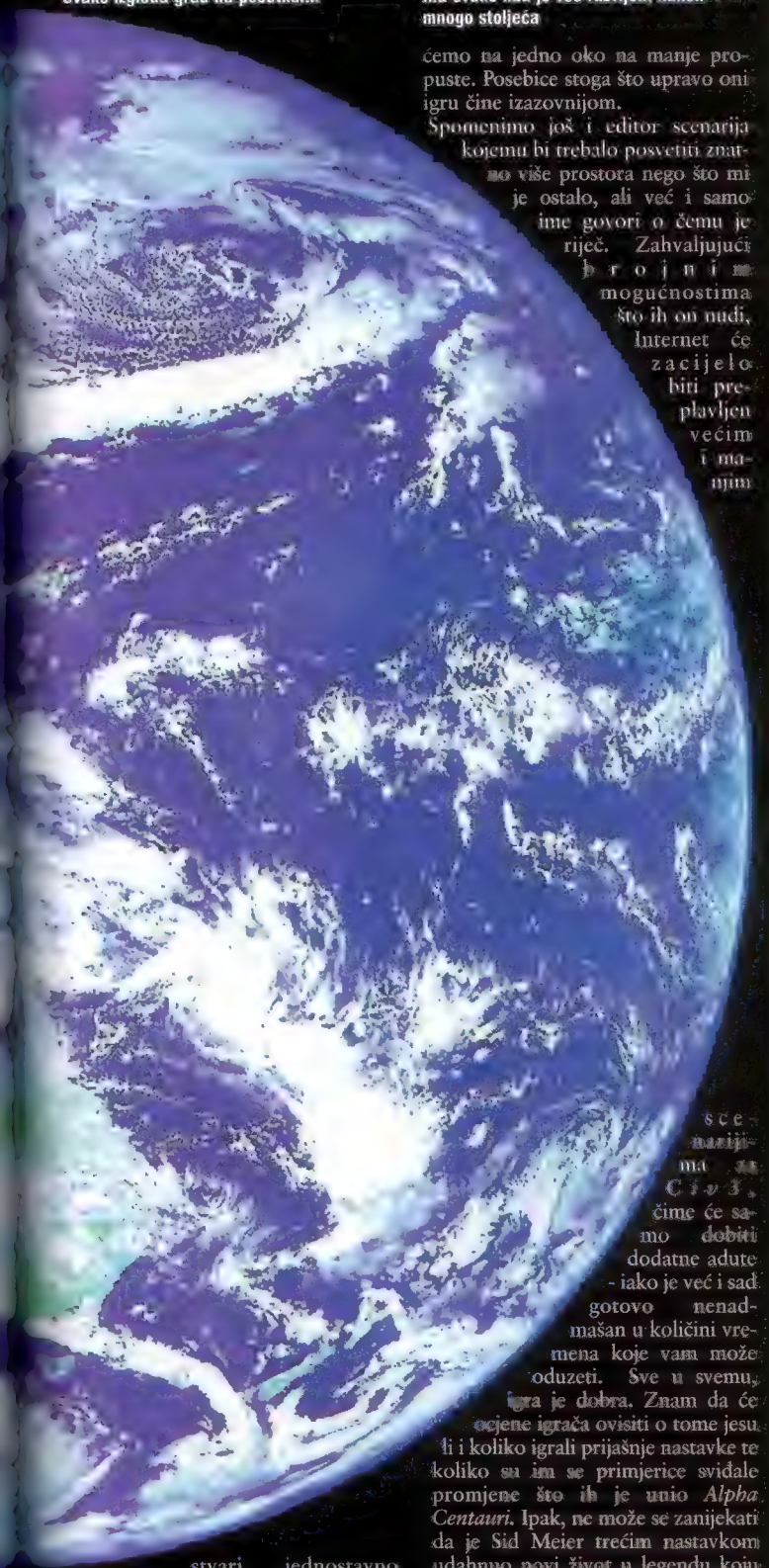
TEHNIČKI ZAKLJUČAK

Što na kraju reći? Sigurno ste primijetili da nisam ništa napisao o tehničkoj strani igre. Mislim da slike dovoljno govore, a glazba i zvučni efekti, iako dobri, nikad nisu bili važni za strategije. Važna je umjetna inteligencija protivnika, a ona je na iznimno visokoj razini iako se ponekad čini da računalo pomalo vara. Neke je



Ovako izgleda grad na početku....

...a ovako kad je već razvijen, nakon mnogo stoljeća



stvari jednostavno nemoguće napraviti vrijede li i za protivnike ista pravila kao i za nas, no s obzirom da su programeri naučili računalo da postavlja gradove uz resurse, presijeca trgovačke putove u ratu i sklapa povoljne diplomatske sporazume, zažmirit ćemo na jedno oko na manje propuste. Posebice stoga što upravo oni igru čine izazovnijom.

Spomenimo još i editor scenarija kojemu bi trebalo posvetiti znatno više prostora nego što mi je ostalo, ali već i samo ime govori o čemu je riječ. Zahvaljujući brojnim mogućnostima što ih on nudi, Internet će zacijelo biti preplavljen većim i manjim scenarijima za *Civ 3*, čime će samo dobiti dodatne adute - iako je već i sad gotovo nenadmašan u količini vremena koje vam može oduzeti. Sve u svemu, igra je dobra. Znam da će ocjene igrača ovisiti o tome jesu li i koliko igrali prijašnje nastavke te koliko su im se primjerice svidale promjene što ih je unio *Alpha Centauri*. Ipak, ne može se zanijekati da je Sid Meier trećim nastavkom udahnuo novi život u legendu koju su mnogi počeli zaboravljati i inovacijama dokazao da i igre mogu evoluirati kako bi održale korak s vremenom. *Civilization 3* je stvarniji, kompleksniji, lepši i zahrjevniji od prethodnika, stoga i najbolja igra tog žanra. Svakako je zaigrajte!

ZA POČETNIKE - OSNOVA SVEGA JE GRAD

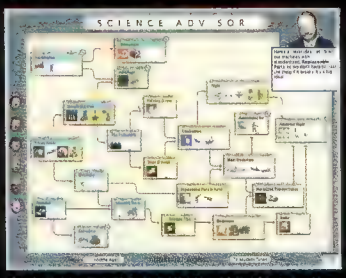
Ako dosad niste igrali *Civilization* ili *Alpha Centauri*, znajte da je u ovoj igri najvažnije dobro upravljati gradovima, stoga je ovladavanje ekranom za kontrolu grada iznimno važno. Naučite što znači koji element, eksperimentirajte s rasporedom stanovnika po poljima i zaduženjima te često provjeravajte kako gradovi napreduju - to je pola puta do pobjede.

ZA ISKUSNE IGRAČE - ŠTO JE NOVO?

Stari igrači *Civilizationa* ili *Alpha Centaurija* sigurno žele znati ima li što novo. Evo najbitnijih izmjena i novina:

CIVILIZACIJSKE OSOBINE
svaka je civilizacija specifična
KULTURA
novi element u igri koji akumulirate poput novca ili znanosti
BARBARI IMAJU SELA
iz kojih će vas napadati dok ih ne uništite
JEDINICE SE PLAĆAJU
novcem iz proračuna, a ne hranom ili proizvodnjom
SETTLERI STOJE VIŠE
i ne mogu obrađivati teren, za to služe workeri
PRIRODNI RESURSI ZNAČE VIŠE
prijeko su potrebni za proizvodnju i uveseljavanje ljudi
NAVODNJAVANJE SAMO SLATKOM VODOM
teren ne možete samo ako je uz jezero ili rijeku
ZAROBLJAVANJE JEDINICA
topništva, settlera ili workera
UNIŠTAVANJE GRADOVA
pri osvajanju grada ne morate ga zadržati
MALA SVJETSKA ČUDA
koja si svaka civilizacija može izgraditi
CIVILIZACIJSKE EPOHE
ovaj su put važnije za igru i strogo definirane
NAPREDNIJA DIPLOMACIJA
odnose uspostavljate tek kad otkrijete writing, a pregovori su složeniji
NEMA DIPLOMATA NI ŠPIJUNA
sve se njihove akcije obavljaju pomoću ambasada
NEMA KARAVANA
za trgovinu je dovoljna cesta, a proizvodnju čuda ubrzavaju samo vođe
FUNDAMENTALIZAM NE POSTOJI
kao oblik vladavine (sjenka Afganistana se nadvija i nad igre)
SENAT SE NE MIJEŠA
u odluke o ratu i sl.

Savjetnici su vrlo važan element igre; osim savjetovanja, omogućuju vam da utječete na rast i razvoj svoje civilizacije izmjenom poreza i sličnim globalnim mjerama



Sad možemo vidjeti cijelo tehnološko stablo od kamenog do modernog doba te planirati smjer razvoja znanstvenih otkrića

Preuređena *civilopedija* pružit će vam informacije o svakom aspektu igre; ovaj put nudi i mogućnost pretraživanja po početnom slovu, što će biti vrlo korisno početnicima

Kad uđu u novu epohu, državnici mijenjaju odjeću, a ako mislite da je Kleopatra u engleskoj kapici smiješna, pričekajte da vidite Shaka Zulua u odijelu

ALTERNATIVNO

CIVILIZATION 2
Nasljednik legendarnog originala koji je donio poboljšanu grafiku i nekoliko novih jedinica.

CIVILIZATION: TEST OF TIME
Još jedan nasljednik, napravljen bez Sida Meiera i bez većih inovacija.

CIVILIZATION: CALL TO POWER
Activisionov pokušaj unovčavanja Civilization licencije - značajno drugačiji od originala.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
Svemirska inačica Civilizationa - prijelazni oblik između Civ 2 i Civ 3.

COLONIZATION
Slično, a opet različito prikazano osvajanje američkog kontinenta.

OCJENA

90

Ne mogu dati višu ocjenu jer nije unio korjenite promjene, ali ni manju - ipak je to *Civilization*!

Srednjovjekovno osvježenje u RTS-žanru

Stronghold

Stotine strelica sa zidina dvorca leti prema hordi krvožednih neprijatelja, katapulti iz daljine pogađaju zidine tresući cijelu kamenu konstrukciju utvrde. Znate da više nemate što čekati, uzimate mač u ruke i pripremate konja za juriš... Dobro došli u srednjovjekovni svijet *Strongholda!*

PIŠE Damir Đurović
damir.djurovic@janus.hr

STRONGHOLD

Proizvođač FireFly Studios **Izdavač** Gathering of Developers (GOD) **Minimalna konfiguracija** P2 300, 64 MB RAM, 8 MB videokartica **Naša preporuka** P3 600, 128 MB RAM, 16 MB videokartica **3D podrška** nema **Multiplayer** podržan **Platforme** PC

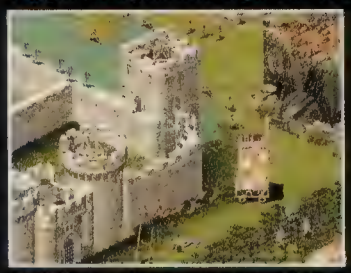
Čini se da su neprestane šale i pošalice na račun gomile međusobno sličnih RTS-ova konačno urodile plodom. Firefly Studios je stvorio originalnu RTS-poslasticu dovoljno različitu od svoje konkurencije, ali i dovoljno blisku svome žanru s obzirom na lakoću snalaženja i upravljanja, svijetle točke strategija u stvarnom vremenu.

ANUS DEI

Iako koncept igre nije posve nov, vrlo je zanimljiv, nudi elemente simulacije, ali i dinamične strategije vođenja masovnih borbi svojstvenih upravo tom povijesnom razdoblju. Kad spominjemo simulaciju, ponajprije mislimo na brigu za izgradnju srednjovjekovne utvrde i svih joj pripadajućih sadržaja potrebnih za njeno održavanje. Igra je podijeljena na dvije osnovne kampanje, ratnu i ekonomsku, te niz zasebnih scenarija koje se također dijele tako. Posebno je zanimljivo što je dobar dio potonjih napravljen prema poznatim povijesnim srednjovjekovnim bitkama te su i sami dvorci u njima koliko-toliko vjerodostojno modelirani prema svojim povijesnim modelima. Ekonomska je kampanja nešto kraća, obuhvaća svega pet misija u kojima se, natječući s vremenom, morate pozabaviti proizvodnjom određene količine u scenariju traženih dobara (primjerice, mačeva potrebnih za naoružanje kraljeve vojske). U svakom slučaju, savjetovali bismo vam da prvo odigrate tih pet specifičnih ekonomskih misija ne biste li se što bezbolnije upoznali s tom stranom igre, što će vam biti od iznimne koristi pri igranju velike i duge vojne kampanje, koja je ujedno i glavni mod igranja *Strongholda*, koji se sastoji od dvadeset i jedne vrlo dobro sastavljene

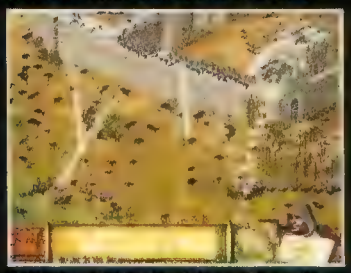
Masovne bitke s više od dvjesto različitih vojnika doista izgledaju spektakularno, a zahvaljujući nezahtjevnom 2D-engineu teku zadivljujuće glatko

Detaljnost na svakome koraku... pogledajte kako grane drveća jabuka vijore na vjetru ili pak kako kovač oštri tek iskovani mač

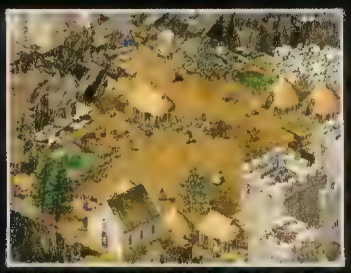


Različite opsadne naprave omogućit će vam lakše prodiranje u srce dobro osmišljenih utvrda

Recept za stvaranje dobro utvrđenog dvorca je što veći broj strijelaca na dobro utvrđenim i po mogućnosti što višim pozicijama



Prštanje nekoliko desetaka smrtonosnih strijela u smjeru neprijatelja... nema većeg užitka za jednog srednjovjekovnog vladara



Uvijek je važno nastojati selo u kojem su i svi vaši obrti za proizvodnju hrane i oružja držati podalje od lokacije na kojoj se odvija bitka

Briljantna kombinacija simulacije izgradnje dvorca i proizvodnje potrebnih resursa te iznimno dobro izvedenih masovnih okršaja

misije međusobno povezane pomalo isklišejiziranom, ali dobro iskorištenom pričom. Ukratko, vašeg su oca, kralja, s prijestolja svrgnula četvorica spletkaroša, osiguravši njegovu otmicu. Kraljevstvo su potom podijelili četiri ortaka u zločinu, The Rat, The Snake, The Pig i The Wolf, s kojima ćete se morati sukobiti u nizu spomenutih misija ne biste li vratili svoje zemlje i oslobodili kralja iz zatočeništva.

'KO TEBE KOPLJEM, TI NJEGA KOPITOM

Kao što smo već spomenuli, igru možemo promatrati iz dvaju različitih kutova: s obzirom na to kako je u njoj sređena ekonomija te na koji su način i koliko uspješno i taktički izazovno izvedeni vojni obračuni unutar nje. Ekonomska je strana izvedena bez ikakvih zamjerki, pozornost je dana svakoj pojedinosti. Naime, išlo se po već dobro poznatom načelu proizvodnje sirovina (primjerice, žito, kamen, drvo, željezo), od kojih se potom proizvodi u većini slučajeva gotov proizvod (brašno, kožni oklopi, mačevi, lukovi i strijele itd.) ili pak sirovinu zadržavate i trošite je kao hranu potrebnu svakom stanovniku vašeg dvorca i pripadajućeg mu scoceta. Do novca izravno dolazite ili povećanjem pristojbi, što podiže nezadovoljstvo među pukom, ili prodajom viška proizvoda u trgovini. Raspoloženje je jedan od ključnih čimbenika igre te o njemu ovisi hoćete li u dvorcu imati stalno povećanje broja stanovnika, bude li puk zadovoljan tamošnjim životom, ili pak smanjenje. Treba balansirati između podizanja pristojbi i ublažavanja njihovog efekta davanjem većih obroka stanovništvu ne biste li osigurali koliko-toliko stalan priljev novca itekako potreban za podizanje vojske u idućim misijama.

ARCHERS READY...

Iako je ekonomska simulacija srednjovjekovnog života dobro napravljena, ono u čemu *Stronghold* blista su masovni okršaji te opsade dvoraca koji nikad dosad na računalima nisu djelovale toliko zanimljivo i realno. Izvrstan strateški koncept narušen je tek velikim propustom koji dopušta uništavanje utvrda čak i pomoću najobičnijih jedinica. Ostavimo li to po strani, za ikakav ozbiljniji napad na utvrdu trebamo osim stotina različitih vojnika i dovoljnu količinu opsadne opreme, tj. različita oružja poput katapulta, drvenog vola za probijanje vrata ili visokih ratnih platformi na kotačima koje se koriste za lakše premoštavanje zidova. Postoji također i vrsta opreme koja se koristi za obranu dvoraca, u kojoj su i goleme baliste smještene na najviše kule vaše utvrde. Izbor preostalih jedinica u *Strongholdu* i više je nego dovoljan za uspješno taktiziranje koje će biti itekako bitno u svakoj bitci. Prije svega, podrška strijelaca jedan je od najvažnijih elemenata borbe. Naime, dobro utvrđen dvorac s pozamašnim brojem strijelaca na određenim strateškim pozicijama često će u igri biti presudan za pobjedu ili poraz. Naravno, od velike su važnosti i visina terena na kojem je utvrda izgrađena te dopušteni prilazi dvorcu koji možete očuvati različitim srednjovjekovnim taktikama, od jama s drvenim šiljcima i izlijevanja vrelog ulja na nedužne glave neprijatelja do velikih vodenih kanala oko dvorca.

NON FACETE NOBIS CALCITRARE VESTRVM PERINVM

Vizualna je detaljnost *Strongholda* doista fantastična, što igru čini nevjerojatno živom. Nema ljepšeg negoli promatrati kako vaši lovci odapinju strijele po šumama lovećí divljač ili

Spearman Swordsman Archer Poleturner Tanner Hunter Fletcher

ČETIRI JAHAČA APOKALIPSE

Osobe koje su srušile kralja s prijestolja i zatočile ga podle su spodobe sumnjivih prošlosti. Svaka ima specifičan način borbe i sastav vojnih jedinica.

The Rat

Odrastao je u zemljama koje su bile u posjedu plemićke obitelji De Puce. Jednog je dana otkrio da je nezakoniti sin vojvode De Pucea na čijem je dvoru njegova majka radila kao sluškinja. Vraćajući se s ljetovanja, u nesreći su izginuli svi članovi te obitelji. S obzirom da su umrli svi zakoniti prijestolonasljednici, Rat preuzima vlast.

The Snake

Davno je Snake postao guverner male bogate pokrajine u svom rodnom kraljevstvu. Tu je poziciju i više nego bogato iskoristio utajujući dio prikupljenog poreza. Kad je kralj otkrio prijevaru, poslao ga je na rad u "nove kolonije". Ubrzo se, zbog osvete, sukobio s vašim ocem (kraljem) izgubivši pritom oko. Krvlju se zakleo da neće imati mira dok ne pobije sve članove kraljevske obitelji pa, naravno, i vas.

The Pig

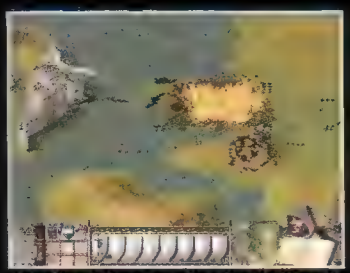
Priča se da je prilikom rođenja izgledao toliko gadno da su ga se roditelji odrekli ostavivši ga na cesti. Ubrzo ga je prigrlila skupina putujućih odmetnika u kojoj je poslije stekao znanje osnovnih vojnih taktika i postao vođa.

The Wolf

Njegova je prošlost o[bavijena] velom tajne, sve što se z[na] neprovjerene sitnice, raz[ne] sine i priče. Bez obzira na t[o] nato je da su njegov[i] umrli "prirodnom smrću" nakon njegova osamn[aes]tog rođendana.

kako pekari izrađuju kruh od svježe samljevenog brašna dok s druge strane kuće kovač upravo dovršava najnoviju pošiljku mačeva. Glatkoću izvedbe masovnih bitki s više od dvjesto sudionika, baš kao i sve nabrojano možemo zahvaliti vrlo dobrom 2D engineu. S druge strane, odluka da se ne prelazi u 3D donijela je određene restrikcije u igračem sučelju tijekom igre tako da ćete neprestano morati rotirati kartu u četiri moguća položaja ne biste li što učinkovitije smještali zgrade unutar svoje utvrde ili s druge strane pronašli najbolji kut za praćenje upravljanje bitkom. Predivna zvučna kulisa u *Strongholdu* nas je doista iznenadila. Briljantno čista i amosferična srednjovjekovna glazba prati vas tijekom cijele igre uz neprestane komentare vaših kmetova i vojnih jedinica izvedenih s odličnim staroengleskim naglaskom. Ako ste se zaželjeli nečeg originalnijeg u RTS-žanru, *Stronghold* bismo vas preporučili bez imalo dvumljenja. Uostalom, to je igra koju ne bi smjeli zaobići čak ni oni koji se inače nastoje kloniti tog žanra.

Bogatstvo detalja vidljivo je na svakome koraku



Potpaljivanje jama s vrućim uljem i izlijevanje na glave iznenađenih napadača bila je jedna od omiljenih taktika srednjovjekovnih vladara

Većina ratnih scenarija sadrži utvrde modelirane po njihovim stvarnim povijesnim modelima

Moć. Agresija. Piromanija. Tc, tc, tc... Krajnji rezultat... garež, jad i čemer.

ALTERNATIVNO

Lords of the Realm 2
Igra na kojoj je dobrim dijelom utemeljen koncept *Strongholda* stavlja vas u ulogu feudalnog gospodara koji se osim brige za svoje lokalnih kmetova bavi izgradnjom i ulvidivanjem svog dvorca te obranom posjeda od napada ostatka pohlepnog plemstva.

Settlers 4
Legendarni strateški serijal koji je, što se tiče dijela simuliranja proizvodnje te izgradnje vojnih jedinica te pak same detaljnosti, vrlo sličan samome Strongholdu.

86

OCJENA

Fantastičan naslov koji nije dobio visokih devedeset posto samo zbog prelaganog uništavanja zidova utvrda, što je ozbiljan propust, te 2D-enginea koji, iako dobar, postavlja u igri određena ograničenja

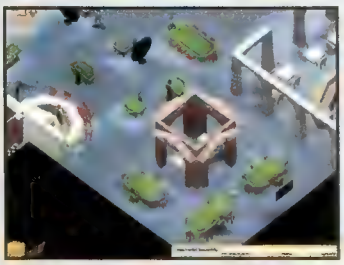
SVI SMO MI TAJKUNI

- Halo? Dobar dan. Ja b' bijo tajkun.
- Dobar dan. Kako to mislite?
- Pa ono, znate, da imam novaca i to.
- Aha. Imate li potrebne kvalifikacije?
- Kval'fikac'je? Imam, jest. Osnovnu završio dobrim, srednju izbjego jer su me po nacionalnoj vrijeđali pa sam otišo u Njemačku radit, tamo bijo s našim ljudima, otvorio mali dućan, stekao iskustvo, zaradio para, vratijo se devedesete, kupio sanduk oružja, spetljo se s onima iz barake i evo me. Pa, reko, ako još ima mjesta, ja b' bijo tajkun.
- Dobro... samo čas.... evo, imamo nekoliko mjesta. U kojoj ste stranci?
- Stranci?...Ha, pa zna se gdje sam, i vi svašta pitate.
- Znam, ali moram provjeriti, ima svakakvih ljudi danas, znate... Vi ste, vidim, naš.
- A da nisam njihov možda, Titu im...
- Dobro je, gospodine. S čim biste voljeli započeti?
- Pa ne znam... Je l' imate nešto, onako, već spremno za 'vake ko ja?
- Evo, baš imamo jedan paket, posebna ponuda mjeseca: "320 uspješnih tvrtki za jednu budalu i stečajnog upravitelja", ako Vas zanima.
- Zanima, zanima... A koji sam ja?
- Onaj prvi. Stečajni upravitelj će doći nakon privatizacije, negdje oko '98. Ali neka Vas to ne brine. Imate dosta vremena do tad.
- I kad stupam na dužnost?
- Kad god vam odgovara? Danas?
- Mož'. Imam jedan sastanak u dva, pa ć' onda doć. Je l' može?
- Nama odgovara. Hvala vam lijepo, gospodine Tajkunu.
- Fala vama.... nego, je l' radite šta noćaske?
- Hm... pričekajte da pogledam... imam jednog iz nadzornog odbora, ali se možemo dogovoriti, gospodine Tajkunu.
- Mož', kad se vidimo? Imam metal'k merdževes.
- Nisam ni sumnjala. Ugodan dan želim. Doviđenja.
- A kaki drugačiji? Bog.

CASINO TYCOON

CASINO TYCOON
Proizvođač Monte Cristo **Izdavač** Cat Daddy **Minimalna konfiguracija** 450, 64 RAM **Baša preporuka** 1 GHz, 256 RAM **3D podrš-** Direct 3D **Multiplayer** ne

Kaj se radi? Slažeš, lažeš i lovu mažeš. To bi ukratko bilo to. Sve se odvija prilično brzo u jednom vrlo, vrlo privlačnom okruženju. Počinjete u jednoj, ajmo to nazvati, sobi koja ima svoju kockastu dimenziju i s triju je strana okružena s još desetak takvih "soba" koje s vremenom kupujete.



Dobar interijer ne jamči punu kuću

U njih se, naravno, stavlja sve i svašta, a sve sami birate, od toga koje ćete poznate igre na sreću imati, WC-a, bankomata, telefonskih govornica, uzoraka tepiha i zidova te zabavnih sadržaja za goste pa do vrste hotela. Svaka stvar koju postavite ima parametre koje po želji mijenjate ne biste li što prije napunili sef lovom. Isto vrijedi i za radnike. Birate koliko želite domara, policajaca, bolničara, konobarica i dr. Sve radnje koje morate činiti u igri napravljene su vrlo jednostavno i pregledno, a pogled iz igre vrlo je koristan i pregledan jer dopušta rotaciju i naginjanje kuta kamere. Kao i u ostalim igrama sa sličnom tematikom, razvijate se postupno, nadograđujući svoju zlatnu koku novim sadržajima tek kad ste zadovoljili

'Ko kaže da kasino mora biti lijep?!

neke uvjete koji su najčešće vezani uz lovu. Znate kak' je to, svi bi komad kolača, a nitko ne bi radio. Važno je uvijek jednim okom motriti na goste jer neki su lopovi, pa će ih trebati uhititi, dok drugi trebaju medicinsku pomoć jer ih je drmnulo srce. Dakako, sve to utječe na zadovoljstvo gostiju i na ugled vaše rupe.
Ako ne želite igrati od početka, ponuđeno vam je 10-ak scenarija - od prikupljanja određene sume do dizanja ugleda rupe ne bi li dobila pet zvjezdica.

Tomislav Majcenić
tomislav.majcenic@janus.hr

80 **OCJENA**
Preveliki hardverski zahtjevi

Tajkunizacija na snijegu

SKI RESORT TYCOON 2

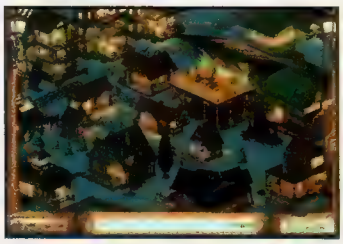
Zaboravite skijanje u inozemstvu i dugo čekanje žičare, izgradite svoje skijalište!

Skijaške će staze samo privući posjetitelje, zapravo ćete zarađivati na suvenirnicama, restoranima, hotelima i ostalim mjestima namijenjenim zabavi

SKI RESORT TYCOON

Proizvođač Cat Daddy Games **Izdavač** Acitivion Value **Minimalna konfiguracija** P2 233 32mb ram. 3d kartica **Naša preporuka** P2 400, 64mb ram, 32mb 3d kartica **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** nema **Platforme** PC

Noćno je skijanje doista jedinstven doživljaj, a u Ski Resort Tycoonu ćete ga moći barem virtualno iskušati



Nakon malo uloženoga truda vaš će skijaški kompleks više sličiti povećem gradu negoli seocetu u podnožju skijališta

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Skijanje je, uz tenis, oduvijek bilo jedan od omiljenih tajkunskih sportova. Dio života svakog ozbiljnijeg tajkuna svakako je i zimski odmor u planinama u nekom od elitnih svjetskih skijališta, gdje će rasuti toliko novca koliko ga jedan prosječan čovjek ne vidi u cijelom životu. No kakav bi to ponosni tajkun bio kad ne bi pokušao zaraditi na svakom koraku, pa ako je još i sve legalno i zabavno... Ukratko, nema ljepšeg i jednostavnijeg načina da se brzo napune računi u švicarskim bankama.

SKIJOM O GLAVU

Dakle, u ulozi ste jednog takvog domišljatog tajkuna koji sa "skromnim" novčanim srestvima kani izgraditi golemi elitni svjetski skijaški kompleks koji će privući gomilu rastrošnih turista. Riječ je o konceptu dosad viđenom nebrojeno puta, a prvi put u igri *Theme Park* iz prve polovice devedesetih, koji je sada prilagođen drugačijoj tematici, što i nije neka velika promjena. Umjesto specijalnih vožnji iz *Theme Parka* ovdje vas očekuje izgradnja elitnih skijaških staza izvedbom i težinom prilagođenih najrazličitijim posjetiteljima. Naravno, treba zadovoljiti svakog, a kao i u sličnim igrama, mišljenja posjetitelja često se ne podudaraju s vašom idejom skijališta snova. Skijaške će staze zapravo samo privući posjetitelje, a zarađivat ćete na suvenirnicama, restoranima, hotelima i ostalim mjestima namijenjenim zabavi kojih je u *Ski Resort Tycoonu 2* doista u izobilju. Modova igranja, nažalost, nema mnogo, sve se svodi na dvije kampanje gdje vam je glavni cilj izgraditi veliki kompleks s pet zvjezdica ili u zadanom vremenu pripremiti skijališta za olimpijske igre. U postojećim će vam scenarijima biti ponuđeno još nekoliko poznatih svjetskih skijališta, virtualno uobličenih za igru, no sve se to zajedno i ne čini posebno zanimljivim.

Riječ je o koncepetu iskušanom dosad već mnogo puta i prilagođenom ideji izgradnje velikog skijaškog kompleksa

NIZBRDO

Cat Daddy, razvojna tvrtka poznata kao proizvođač brojnih tajkunskih igara koje trenutačno preplavljaju tržište, stvorio je i *Ski Resort Tycoon 2*, a onda lako možete zaključiti da ta igra, baš kao i niz ostalih tajkunskih naslova, koristi potpuno isti, pomalo zastarjeli grafički engine. Jedna od njegovih zanimljivijih mogućnosti je da svaku svoju skijašku stazu možete iskušati iz prvog lica spustivši se niz nju. Zvuk je poprilično loš, veći dio igre pratit će vas ponavljajuća i iritirajuća glazba koju ćete moći promijeniti tek kad uspijete izgraditi radiotoranj. Ovo bi trebala biti igra za svakog, što donekle i jest, jer bi širokom krugu igrača trebala pružiti barem koliko-toliko zabave, no zbog zastarjelog izgleda i nedorađene izvedbe pojedinih dijelova, ne ističe se u gomili sličnih tajkunskih naslova.

ALTERNATIVNO

Svi ostali tycoon naslovi uključujući i sve u ovome broju

53

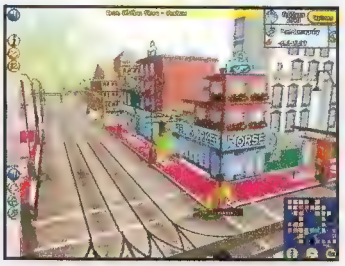
OCJENA

Uz malo je truda iz *Ski Resort Tycoona 2* moguće izvući nekoliko sati kvalitetne zabave, jedino što izgleda pomalo zastarjelo, a i cijela je struktura izgrađena oko prastarog i tromog 3D enginea

Ada Ciganlija? Kupujem!

MONOPOLY TYCOON

Igra za tajkune u zatvorima, tajkune na slobodi i one koji se tajkunima osjećaju. Mogu bankrotirati koliko hoće



Zapravo je bitno samo da troše

MONOPOLY TYCOON

PROIZVOĐAČ Deep Red **IZDAVAČ** Infogrames **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 266, 64 MB RAM, 3D-ubrzivač **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB RAM, 3D-ubrzivač **3D PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** LAN, modem

Ako napredujete u igri, raspoloživi sadržaji rastu

Svojim stanovnicima morate osigurati dnevni i noćni provod

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

Tko od nas nije proveo sate i sate uz žutu ploču na stolu, čupajući kosu kad bi tko skupio i četvrtu zračnu luku, grizući nokte kad bi se približavao Bledskom i Bohinjskom jezeru na kojem ponosno stoje hoteli, zadovoljno likujući kad bi pala desettisućica na Skopju pa na Ljubljani... eee, bila su to vremena... Danas nam se, međutim, pruža prilika doživjeti slično iskustvo, ali ne u društvu prijatelja oko stola, nego u društvu monitora i s određenim faktorom rizika da oštetimo vid, ali tako je to danas. Ni monopol više nije što je nekad bio, pogledajmo možemo li se provesti i uz ovakav tajkunizirani monopol.

Ako ste igrali tajkunske igre, na računalu ili u stvarnosti, onda otprilike znate da je cilj svega imati što više nečega što će vam donositi što veći profit kako biste bili bogatiji od ostalih sudionika igre i pobijedili. Zvuči sirovo i kapitalistički, ali budući da živimo u takvom društvu, onda je to *oke*. Važno je da mi znamo da novac nije najvažnija stvar u životu, ali zato u ovoj igri je.

KAD JAAAAA KUPIM VEL'KI HOTEL...

Moram reći da je kombinacija klasičnog stolnog monopolija zgodno ubačena u tajkunski žanr igrica - radnja se odvija u gradu po vašem izboru (shodno tome dodijeljena su i imena ulicama; meni je recimo bilo vrlo zabavno igrati u Finskoj jer su njihova imena ulica nenadmašiva) podijeljenom na raznobojne blokove, gdje svaka boja označava određenu vrijednost teritorija. Skuplji blok - veća zarada, tak' logično. Čim prijeđete prilično koristan tutorial, otvaraju vam se mnoge misije ili scenariji u singleplayeru. U načelu, cilj svake od njih je biti bolji od računalnih protivnika, razlika je samo u metodi - nekad morate imati više zarađenog novca na kraju dana, nekad morate prvi postići određeni broj prodaja, ali se sve svodi na isto. U takvim su scenarijima česte aukcije za kupnju određenog bloka, gdje će do izražaja doći sva vaša licitacijska vještina. Jednom kad kupite prazan teren, morat ćete vrlo oprezno odlučiti što ćete na njem izgraditi. Ako je u blizini stambena zgrada, potrudite se njenim stanovnicima ponuditi sve "dnevne" sadržaje, dućane s namirnicama i slično. Želite li izgraditi noćne klubove, kina i slično, uzmite novi blok kako se sadržaji ne bi miješali. Pokušajte odabrati mjesto gdje je promet najjači i udrite s dućanima. Ekipa će trošiti, a vi ćete biti zadovoljni. Tek kad kupite sve blokove u istoj boji, možete izgraditi velike i skupe hotele. Želite li zeznuti protivnika, otvorite dućan pokraj njegovog i snizite cijene, hehe. Iako grafički detalji nisu *breathtaking*, igra ipak izgleda slatko, sučelje je spretno složeno, kamera vam je gotovo potpuno slobodna pa je možete rotirati oko blokova, a glazba odražava atmosferu koja je vladala u gradovima od tridesetih do devedesetih godina prošlog stoljeća. Detalji poput ljudi koji hodaju cestom daju toplinu i osjećaj da se u gradu stvarno nešto i događa, tako da će se ova igra mnogima svidjeti. Ne kažem da će vas zadržati mjesecima ispred monitora, daleko od toga, ali pokoji okršaj u svijetu financija mogao bi biti zabavan.

Monopol je stigao i na zaslone naših računala

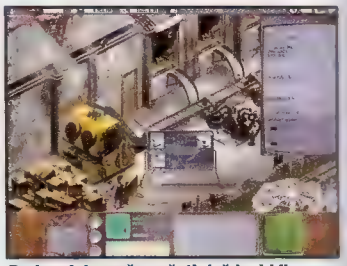
ALTERNATIVNO
RAILROAD TYCOON
ROLLERCOASTER TYCOON
AIRPORT TYCOON
Sve tajkunare, samo na različitim poljima zarade. Ako vam je baš do obrtanja love.

79 **OCJENA**
Simpatično i igrivo, ali ništa revolucionarno

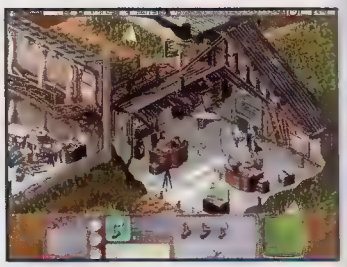
Neka vas naslov ne prevari

GADGET TYCOON

Jeste li ikad pomislili koliko biste novca mogli zaraditi izumivši nešto pametno? Ako jeste, vjerojatno ste razmišljali o sofisticiranim i korisnim napravama koje bi čovjeku olakšale život, baš kao i programeri ove igre. Zamislite, jedna od stvari koja im je pala na pamet je "supersonična" WC školjka



Proizvodnja može početi, još kad bih znao što treba pritisnuti

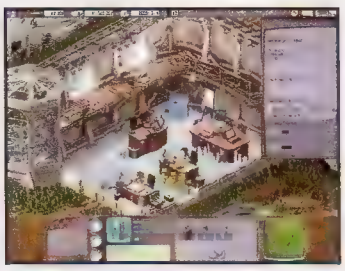


GADGET TYCOON

Proizvođač Monte Cristo **Izdavač** Monte Cristo **Minimalna konfiguracija** P200, 64 MB, SVGA **Naša preporuka** P2 450, 64 MB, SVGA **3D-podrška** nema **Multiplayer** LAN, Internet

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Igrate li igre s riječi 'tycoon' u naslovu, znate što vam one nude. *Gadget Tycoon* od toga odstupa, stoga se nemojte nadati da ćete ovdje ostvariti san o velikom izumu. Prava je rijetkost u svijetu računalnih igara uvod u obliku pjesme koja vas upoznaje s igrom, što uopće ne zvuči loše. Počinjete kao osoba koja je, završivši studij, živjela nekoliko godina hedonistički, a sad se bori za opstanak u derutnom, napuštenom skladištu u kojem namjerava stvoriti carstvo. Odmah na početku razočarat će vas mali broj proizvoda koje možete izumiti - samo tri, a to su spomenute WC školjke, rolleri na mlazni pogon te androidi odnosno roboti. Kako ćete to učiniti? Zaposlit ćete znanstvenike koji će ovisno o stupnju obrazovanosti i mogućnosti napretka razvijati proizvod do određene tehnološke razine, za što će im, dakako, trebati i odgovarajuća oprema. Glavna klasifikacija opreme i zaposlenika bit će ona po stupnjevima razvijenosti, a njih su četiri, s tim da ljudi imaju mogućnost učenja i razvijanja svojih sposobnosti. Osim odjela za istraživanje, postoji i odjel za proizvodnju te odjel za prodaju i marketing. Svakako treba obratiti pozornost na profil kupaca: jesu li to tehnički freakovi kojima su bitne tehničke osobine proizvoda ili oni koji pate samo na izgled, pa morate znati što i za koga proizvodite. Za uspjeh je svakako važna stručnost i motiviranost zaposlenika. Najbolje ćete ih motivirati povećate li im plaću, što će vam koristiti i pri preotimanju vrsnih stručnjaka od konkurencije. Da biste se bolje upoznali s igrom, tu su vrlo dobri turitoriali nakon kojih možete zaigrati campaign misije ili razvijati svoju tvrtku bez zadataka i ograničenja. Iz naslova biste mogli zaključiti da ćete u *Gadget Tycoonu* proizvoditi mnoštvo zanimljivih inovativnih spravica, no to baš i neće biti tako jer nećete imati velikih stvaralačkih mogućnosti. Naime, segment proizvodnje i prodaje je zastupljeniji od samog istraživanja, stoga se ne mogu oteti dojmu da je u ovoj igri tema promašena. S druge pak strane, igra donosi mnoštvo zanimljivosti, a jedna od njih je izbor financiranja i poslovanja. Možete raditi pošteno, poslujući s bankama ili se osloniti na mafiju i špijunažu, odnosno mito i korupciju. Odlučite li se na potonje, morat ćete podosta uložiti u osiguranje sebe i svog posla jer će doći do pravog malog rata. Grafički je prikaz sjajan i u visokoj rezoluciji, dok su zvuk i igraće sučelje zadovoljavajući.



Ruševna zgrada ne sprječava vaše marketinške stručnjake da predano rade na najsofisticiranijoj opremi

Izumite i vi futurističnu WC školjku

ALTERNATIVNO

Political TTycoon
Kao što sam naziv igre kaže...

ZOO Tycoon
Menadžer zoološkog vrta, recenziju možete pročitati u ovom broju.

Moon Tycoon
I toga ima.

68

OCJENA

Da nema velikih ograničenja na području izuma...

... da, ima i takvih tajkuna

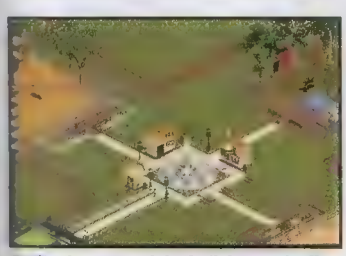
ZOO TYCOON

Tajkunske su igre pojavom rollercoaster tycoona postale vrlo popularne pa su različiti proizvođači počeli istraživati područja koja se mogu "tajkunizirati". Na redu je zoološki vrt...

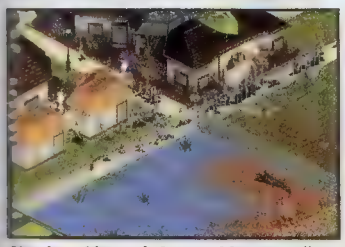
Park je otvoren!

ZOO TYCOON

Proizvođač Blue fang games **Izdavač** Microsoft **Minimalna konfiguracija** P233, 32 MB, SVGA **Naša preporuka** P2 450, 64 MB, SVGA **3D podrška** nema **Multiplayer** nema



Pazite da vam park bude "oku ugodan"



Slon je pobjegao iz kaveza i krenuo u šetnju parkom

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Živimo u zemlji punoj tajkuna koji se bave svakojakim poslovima, no nijedan se od njih nije sjetio kupiti, primjerice, zagrebački zoološki vrt. Sumnjamo da će se koji, ako mu ova igra i dođe u ruke, odlučiti na taj potez, ali u svakom slučaju je riječ o vrlo zanimljivom manageru u kojem će vam zadatak biti izgraditi park u kojem će i životinje i posjetitelji biti zadovoljni.

Na početku možete odigrati tri turitorial misije te birati između igranja sa zadacima i tzv. "skrimish" načina igranja u kojem ćete bez ikakvih zadataka i ograničenja graditi svoj zoološki vrt. Igra je vrlo detaljna pa ćete gotovo svaku sitnicu morati sami napraviti, što se prije svega odnosi na udomljavanje životinja čineći ih sretnima. Kad odlučite koju ćete životinju kupiti, odabirete tip ograde te je postavljate na određeno područje. Potom birate odgovarajuću podlogu te raslinje koje odgovara vašoj životinji. Osim podloge, u većini ćete slučajeva koristiti manje količine pijeska, vodu te druge vrste zemlje. Klikńuvši na životinju, dobit ćete informaciju o njezinim željama kojima treba udovoljiti. Pazite da ne stavite drvo pokraj ograde kaveza s majmunima jer će vam u tom slučaju pobjeći. Posebice pazite kakve ograde koristite u kavezima s opasnim životinjama da vam se ne dogodi da lav krene u šetnju parkom. Nakon što ste udomili životinju, zaposlite osobu koja će se brinuti o njoj. Ne zaboravite i na ostalo osoblje, tj. vodiče koji će vaše posjetitelje voditi kroz park. Osim vanjskih kaveza, na raspolaganju su vam i različite nastambe s gmazovima, pticama i drugim životinjama. Ne smijete izostaviti ni mjesta za okrepu, kao što su restorani, štandovi s brzom hranom i pićem, klupice za odmor, koševe za smeće i slične sitnice. Glavni vam je cilj pobrinuti se da su vaše životinje i posjetitelji zadovoljni.

Grafički je prikaz u standardnom obliku vrlo dobar, no ako zumirate, primijetit ćete zrnatost, što je vrlo razočaravajuće. S druge pak strane, taj bi pogled malo tko koristio. Ako zumirate prema van, sve će vam se činiti presitno. Zvučni su efekti sjajni, čut ćete zvukove gotovo svih životinja, a glazbena je podloga ugodna i smirujuća. Na početku vam je na raspolaganju četrdesetak životinja koje možete kupiti, ali taj će se broj stalno povećavati, baš kao i broj nastambi koje možete izgraditi. Postoji i mogućnost skidanja dodataka s Internta. *Zoo tycoon* je vrlo dobra igra kojoj nedostaje interaktivnosti i dinamičnosti, stoga će vam nakon nekog vremena postati monotona ako se ne zadovoljite samo novim životinjama i objektima za izgradnju te usrećivanjem životinja i posjetitelja. Ali ne brinite se, to se neće tako brzo dogoditi s obzirom na bogatu bazu životinja i infrastrukture koja se kroz igru stalno povećava. Okušajte se kao zoo tajkun, nećete požaliti.

Kako je to biti zoo tajkun? E pa ovako...

ALTERNATIVNO

Rollercoaster tycoon
Sjajna igra zaslužna za pokretanje lavine "tycoon" naslova.

Golf Course Tycoon
Vrlo dobra igra u kojoj gradite svoje golf carstvo.

Gadget Tycoon
Novi naslov u kojem vam je cilj smisliti što zanimljiviji izum.

76 **OCJENA**
Da je veća interaktivnost, i ocjena bi bila viša, no ni ovako nije loše

Eh, eh...

FIFA 2002

Kao što ste mogli pročitati u najavi u prošlom broju, FIFA je odlučila krenuti od nule te u cijelosti redizajnirati engine i način igranja. Sve je to zvučalo vrlo lijepo, ali jesu li ispunjena očekivanja? Bit će vrlo teško odgovoriti, no pokušat ću...

Neobranjivo!

FIFA 2002

PROIZVOĐAČ EA Sports **IZDAVAČ** Electronic arts **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P 233, 32 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, GeForce 2 MX 400 **3D PODRŠKA** GeForce, Riva TNT **MULTIPLAYER** LAN, modem, Internet

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Kao i svaki pravi ljubitelj *FIFA-e*, odbrojavao sam dane željno iščekujući njezin dolazak na tržište i toplo se nadajući da će biti bolja od ljutog konkurenta na PlayStationu. Riječ je, dakako, o *ISS Pro Evolutionu*. Tad se u meni javila i prva velika nedoumica treba li igru opisivati uspoređujući je s *ISS-om*, odnosno ocjenjivati je u okruženju cjelokupnog igraćeg svijeta ili se ograničiti samo na PC. S obzirom da je ovo ipak PC-časopis, odlučio sam se za potonje.

"LOOK"

Nakon vrlo dobrog uvodnog filma možete odabrati postavke te odigrati ekshibicijsku utakmicu ili pak zaigrati neku od nacionalnih liga, odnosno europskih natjecanja. Tu je i kvalifikacijski turnir za odlazak na Svjetsko prvenstvo u Japanu i Koreji iduće godine. No krenimo odmah na travnjak. Prvo ćete uočiti grafiku koja ima svoju dobru i lošu stranu. Publika, stadion i travnjak prekrasno su dizajnirani te sve izgleda doista impresivno u višoj rezoluciji, ali sam pravo razočaranje doživio vidjevši teren. Prvo što ćete napraviti je promijeniti action kameru s

Crveni trag označava smjer dodavanja "u for"

GOOOOOOL!

Kome dodati?

Topovski udarac!

S bijele točke u desni kut

Dobra stara *FIFA* se vratila u novom ruhu koje se nekima možda neće svidjeti

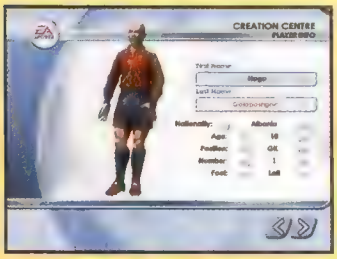
tower pogledom da biste vidjeli što više terena. Primijetit ćete kako je u višoj rezoluciji teško vidjeti detaljan položaj igrača i lopte, što će naravno otežavati samo igranje, te da igrači izgledaju zrnato, kao da 3D-kartica ne radi. Bilo koja druga kamera popravit će dojam, no sumnjam da će se netko na to odlučiti jer je vrlo teško igrati s bilo kojim drugim pogledom, u što ste se mogli uvjeriti i u prošlogodišnjoj *FIFA-i*. Izgled igrača je razočaravajući. Još ćete moći razlikovati višeg, krupnijeg igrača od nižeg, ali što se tiče lica, tu se doista moglo učiniti više. Igrače ćete teško raspoznavati jer je korišten premali broj lica, što je čudno s obzirom na EA Sportsovu veliku predanost pojedinostima u svakom pogledu, a pogotovo na tako bitnom području.

ONO NAJBITNIJE

Dakako, ono najbitnije odnosi se na igrivost. Nakon malog početnog razočaranja grafičkim prikazom, evo što nam je donio novi FIFA-in engine. Prva velika razlika koju ćete primijetiti je ona u dodavanju, odnosno primopredaji lopte. Prošle je godine svaki igrač imao krug oko sebe i strelice koje su, ovisno o boji, prikazivale mogućnost uspješnog dodavanja u smjeru u kojem se igrač kreće. Pasovi su bili izravni u nogu, što se baš i nije činilo realistično. No sada imate mogućnost dodavanja u for, odnosno ispred igrača, i to pomoću isprekidanih crtica koje označavaju smjer dodavanja. Možete i poslati suigrača u sprint prema naprijed te mu u odgovarajućem trenutku proslijediti loptu. Uz već tradicionalne tipke kojim igrate *FIFA-u*, dodana je i jedna nova - *space* će vam služiti za dvostruki pas, vrlo učinkovit u situacijama kad trebate prijeći nekoliko protivničkih igrača, ali na težim nivoima bit će ga vrlo teško uspješno izvesti. Što se tiče nivoa težine, nije bilo promjena, i dalje su tu amateur, professional i world class nivo. I AI-protivnika je mogao biti poboljšan. Naime, ovisno o težini računalni će protivnik mijenjati samo agresivnost, ali ne i način igranja koji gotovo ne varira od momčadi do momčadi. Kako prilikom dodavanja, tako i prilikom udarca prema vratima, vidjet ćete skalu koja određuje jačinu udarca. Ona će se mijenjati ovisno o tome koliko dugo držite tipku za pucanje pritisnutom, a nerijetko će se događati da promašite cijela vrata iz čiste situacije. Primjerice, napokon će vam uspjeti promašiti ih pucajući jedanaesterac, što dosad nije bio slučaj. Bez obzira na to, frustrirajuća je činjenica što ćete većinu zgoditaka, kao i u prijašnjim *FIFA-ma*, postizati na isti način, s ruba šesnaesterca, jedino što će to ove godine biti malo teže.

SKLEPAJTE SVOG IGRAČA

Područje u kojem se igra razvila je kreiranje vaših igrača, momčadi i natjecanja. Tako ćete moći kreirati cijelu momčad od igrača koje sami napravite izabravši im detaljno kako fizička svojstva, tako i vještine u svim segmentima nogometne igre. Jedino je šteta što baza različitih lica, frizura, brada i slično nije veća, tako da sebe baš i nećete moći prepoznati. Stadione i dresove također možete skinuti s Interneta i ubaciti u igru. Ako baš patite na detalje, krenite u potragu za dodacima kojih će idućih mjeseci zasigurno biti napretek.



ZAVRŠNO SLOVO

Prvi je dojam nakon što sam zaigrao *FIFA-u* bio vrlo loš. Doduše, nakon početnog se razočaranja popravio, ali je gorak okus ostao. Možda je to zato što sam očekivao igru koja će biti bolja od glavnog konkurenta na PSX-u kako bih napokon začepio usta ISS-ovcima u uredništvu, no to se, bar ove sezone, neće dogoditi. *FIFA 2002* je uvela novi sustav dodavanja - dobar, ali ne i odličan jer je unatoč svemu relativno lako dodati loptu. Zgoditci se uglavnom postižu s istih pozicija i na isti način, što je frustrirajuće do te mjere da ponekad ne želim pucati iako sam gotovo siguran da ću postići zgoditak. Zvučni efekti i komentari su dobri, ali su mogli biti i bolji, što se ponajprije odnosi na dinamičnost prijenosa utakmice. Zamjerka se može uputiti i premalom broju klubova, kao da se iz godine u godinu smanjuje. Bit će i onih koji se neće složiti s mojim mišljenjem, ali vjerujem da će se oni stari poklonici *FIFA-e* složiti da je *FIFA 2002* morala ponuditi više. Ipak, na kraju je dana *FIFA 2002* najbolji nogomet za PC, stoga ako nemate PlayStation, ovo je definitivno vaš izbor.

ALTERNATIVNO

FIFA XXXX
FIFA evolucija se nastavlja iz godine u godinu, možda ne baš onako kako bismo željeli, no kako je, tako je...

THIS IS FOOTBALL
Novi naslov u svijetu nogometnih simulacija koji ima svoje adute.

ISS PRO EVOLUTION
Ponajbolji PSX nogometni serijal koji, čini se, i ove godine ostaje najboljom nogometnom simulacijom.

75

OCJENA
Kad se sve zbroji i oduzme...

Još jedan u nizu

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Zar je jurnjava po uskim pogibeljnim puteljcima nešto ekstremno? A, valjda je

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME
PROIZVOĐAČ Warthog **IZDAVAČ** Actualize
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII233, 64MB, 3D kartica **NAŠA PREPORUKA** PIII800, 128MB, 3D kartica **3D PODRŠKA** Direct3D
MULTIPLAYER Direct3D

Odaberite što želite

PIŠE **Tibor Hitri**
tibor.hitri@janus.hr

Eto, napokon je stiglo i najnovije izdanje *Rally Championship* serijala, i to šesto ni više ni manje. Zanimalo me kakve li će programeri unijeti novine pokušavajući nadmašiti po meni jednu od najboljih rally igara, *Rally Championship 2000* (ili *Mobil 1*), koja se prodala u više od milijun i pol primjeraka.

I dok se relijaška sezona bliži kraju (preostala je još samo jedna utrka), nama preostaje okrenuti se monitorima i uzeti volan u ruke. *Rally Championship 2000* je postavio neke standarde, a kako još imamo i *Colina*, nije nam doista više ništa trebalo, no ipak smo dobili novi *Rally Championship*. Programeri su najavljivali da će biti igriviji širem krugu igrača i da će ponuditi arkadni mod koji će biti prihvatljiviji većem broju vozača, što me odmah ozlovoljilo jer mi se čini da je upravo realnost prošlog nastavka bila ključ uspjeha.

KAO PRVO

Uvodna animacija, blablabla. Fakat me već živciraju ti uvodi, svi su na istu foru i točno se kuži da im fali ideja i izvedbene svježine. Potom slijedi igra, a prvo što sam u njoj primijetio bilo je da je sve, ali baš sve potpuno drugačije. I izbornici su potpuno novi, ali kao da sam slične već negdje vidio. Čim namjestite video i audio opcije, vjerojatno ćete kliknuti na kontrolere i naći se u Windowsima jer je prozor za dodjeljivanje kontrola tobože nekakva konzola. Ma ne, to je toliko loše i kompliciran napravljeno da čovjek samo što ne odustane od konfiguracije najdražeg mu volana. Kad ste to nekako obavili, slijedi odabir auta, no taj je izbornik, za razliku od gore spomenutog, vrlo zgodno napravljen. Odabrani će vam auto biti prvo prikazan kao žičani model, a potom se i izrenderirati (brzo, naravno). Nakon odabira i namještanja podvozja i inih stvari za vožnju pritišćem na ikonu RALLY.

KAO DRUGO

Ono što je doista za pohvalu u ovoj igri je brzo učitavanje staza. Dakako, iznenadio me i njihov dobar izgled te što su potpuno drugačije od onih u prošloj inačici igre. Dok su ondje bile vrlo uske, ovdje su normalne, možda

Pola auto, pola mreža

Malo informacija ne šteti

Mislim da ću razbiti auto

Blato, makadam, voda, snijeg...

malo uže nego u *Colinu*. A onda sam dao gas i doista se uvjerio da je promijenjen cijeli engine igre i da je fizika poprilično drugačija: nije mi trebalo mnogo da ovladam svojim *saxom* i počnem jurcati po stazama, stoga mi je i nakon tolikih sati vožnje teško reći koji mi je engine bolji, ovaj ili onaj iz *RC2000*. U svakom slučaju, potonji mi je draži jer sam ionako uvjeren da je ova igra lošija od svog prethodnika iako ima neke novine zbog kojih ću joj dati veću ocjenu nego što sam to isprva mislio. Naime, nije li odlično što vozeći nekakav trening zapravo "programirate" suvozača, tj. prilagođavate ga sebi izvlačeći tako maksimum iz sebe i auta? To je doista velika stvar jer u pravom reliju sa suvozačem prolazite stazu i zajedno radite bilješke koje će vam on poslije u utrci čitati. Druga novina je tzv. Wheel Change, gdje pritiskom na gumb ulazite u nekakvu igru u igri i mijenjate gume, tako barem kažu, jer meni to iz nekog razloga nikako nije uspijevalo, tko bi ga znao zašto, ali mi se i dalje čini kao zgodna inovacija. Ne smijem zaboraviti napomenuti ni to da je ugođaj vožnje iz same kabine vrlo dobar. Mada najčešće vozim s pogledom iz branika, ovu sam igru igrao baš iz kabine. No, postoji i jedna stvar koja je napravljena vrlo loše, a to je zvuk motora: katastrofalan je, pretih i isti za sve aute...

No dobro, evo opet jedna stvar za pohvalu: sustav oštećenja auta. Prilično ćete se namučiti da ga popravite poslije svakog okršaja jer će uistinu svaki udarac ostaviti trag na njemu. A kakve li nam načine igre nude?

Bezbroj li volana

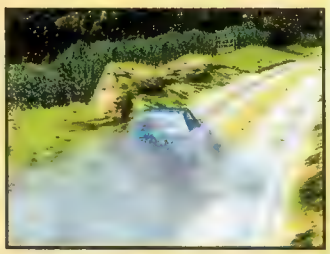
USPOREDBA

Kad sam se već u tekstu toliko pozivao na *Rally Championship 2000*, odlučio sam vam pokazati nekoliko slika da biste mogli usporediti barem grafički model kad već ne možete ništa drugo preko papira. Po mom mišljenju, prethodnika krasi realnija grafika koja znatno pridonosi samoj atmosferi.

RC Xtreme

RC Xtreme

RC2000

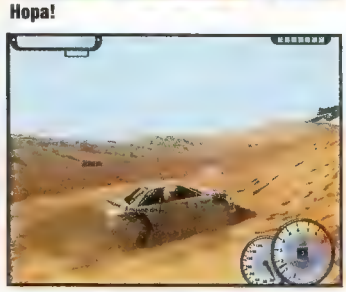

RC2000

Jao, totalka

Fuj, bljuzga

Tu su još uvijek championship mod i single rally mode, koje bih preporučio ljubiteljima simulacija jer su najzahtjevniji za vožnju, te arkadni mod koji je, naravno, arkadno izveden pa će svi doći na svoje. No, je li engine igre to u stanju podržati? Nije, ljubitelji simulacija bit će pomalo zakinuti jer je cijela igra pomalo prearkadna (za razliku od *RC2000*). Arkadni je mod napravljen tako da vam se vrijeme odbrojava dok vi lovite checkpointove. Postoji i challenge mod u kojem je potrebno zarađivati novce za kupnju boljih auta; svi su otključani, jedino što su skupi. Multiplayer ne podržava split-screen mode, što me prilično razočaralo, no zato podržava alternate mod (mijenjate se poslije svake staze). Naravno, tu je i modem, LAN i sve to... Eee da, sjetio sam se, izbornik me podsjeća na onaj u *Motocross Madnessu* 2, da, to je to. Sve u svemu, ovo nije loša igra, štoviše, dobra je, nudi vam 36 staza, hrpu licenciranih auta među kojima je i nova *subaru impreza*, lijepu grafiku i dobar vozni model, ali ipak mislim da vam, ako već imate *Rally Championship 2000* ili *Colin Mcrae 2*, ne treba. No, ako vam se te dvije nisu svidjele, možda vam se svidi ova jer je, ponavljam, prilično dobra.

Hopa!


Bočno u zavoj

ALTERNATIVNO

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
Mnogo dulje staze, realnije...

COLIN MCRAE 2
Za ovu ste igru svi čuli.

COLIN MCRAE
U nekim aspektima i bolja od *dvojke*.

80

OCJENA

Dobro ćete se zabaviti, ali ako ste od onih koji žele izvući maksimum od simulacije vožnje, zaigrajte *Colin* ili *RC2000*

Kao na ploči

STEEL PANTHERS

WORLD AT WAR - DESERT FOX 1941

Mnogi će se složiti da je *Campaign* serija vjerojatno najbolja turn based serija koja se ikad pojavila na računalima. No iz zapečka već godinama izviruje konkurentska *Steel Panthers* serija

Nas pješaka je malo, ali smo tu

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

Proizvođač Matrix Games **Izdavač** Matrix Games **Minimalna konfiguracija** P 233 MMX, 64 MB RAM, 4 MB SVGA **Naša preporuka** P2 300 MHZ, 128 MB RAM, 8 MB SVGA **3D podrška** Direct X **Multiplayer** LAN, Hot seat, PBEM, Internet

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

Posljednjih se godina činilo da će žanr strategija i taktičkih igara na poteze izumrijeti, ali se onda, na svu sreću, taj trend počeo polako napuštati pa se u novije vrijeme na tržištu pojavilo i nekoliko igara koje njeguju upravo takav pristup strategiji. *Steel Panthers*: *World at War - Desert Fox 1941* je posebno izdanje *Steel Panthers*: *World at War* serije posvećeno Ervinu Romelu, jednom od najvećih njemačkih generala u Drugome svjetskom ratu. Poznat kao vrhunski strateg i taktičar, u sjevernoj je Africi žario i palio sve dok mu Hitler nije obustavio dotok nafte za njegove tenkove pa je na kraju morao ustuknuti pred savezničkim snagama. Igra prati Romelov uspon u Africi, a igraču nudi mogućnost da se okuša u pustinjskoj borbi. Moći će izabrati različite setove scenarija te odigrati rat na strani na kojoj želi.

U AFRICI NIŠTA NOVO

Steel Panthers je igra koja se ne može podičiti trodimenzionalnom grafikom kakva je viđena u mnogim novim konkurentskim izdanjima, nego je lijepo rukom nacrtana i odlične je kvalitete. Tenkovi glavnih sudionika bitaka su obojeni povijesnim bojama, a posebna je pozornost posvećena što detaljnijem prikazu jedinica, u čemu se išlo toliko daleko da su i neke male zemlje poput Poljske, koje nisu u velikoj mjeri zastu-

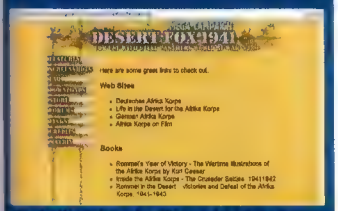
Evo, sad je na redu Libija

Pustinjska lisica

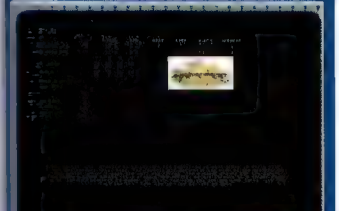
The most original multiplayer expirience!

OKO ZA DETALJE

Programeri Matrixa se u najnovijem izdanju *Steel Panthersa* nisu zadovoljili tek pukim približnim opisom bitaka, nego su iz različitih izvora prikupljali informacije o jedinicama, zapovjednicima i tijeku bitaka. Konačan rezultat toga napora je jedna od dosad povijerno najistinitijih taktičkih igara.

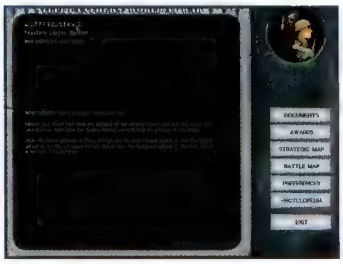


Popis literature korištene kao izvor informacija



Velika količina informacija

pljene u ovoj igri, dobile posebno crtane jedinice kako bi sve odisalo autentičnošću. I animacija je također rukom crtana, što je vizualno vjerojatno najslabija karika u lancu, ali ukupno gledano, grafički je *Steel Panthers* vrlo privlačna igra. Što se tiče zvučne podrške, ona nije toliko detaljna kao što je to slučaj s grafikom. Bez obzira na to, opseg zvučnih efekata je dovoljan da bi igra imala dobru atmosferu. Sama je igrivost, nažalost, nešto manja zbog načina na koji su napravljene ikone kojima se jedinicama izdaju naredbe, čini se da su mogle biti i bolje raspoređene i bolje nacrtane kako bi se lakše njima navigiralo. Zanemarimo li taj prigovor, sustav izdavanja naređenja je vrlo jednostavan: point and click.



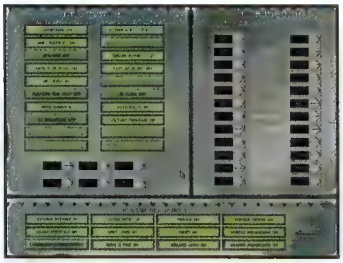
Priprema za akciju

MEGA CAMPAIGN

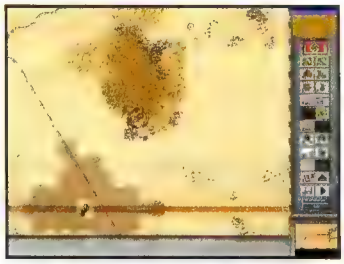
Megakampanje su samo jedna od novina u *Steel Panthersima*, a moći će ih koristiti sve inačice ove igre od 5.0 pa naviše. Za razliku od običnih linearnih kampanja koje smo mogli vidjeti u ostalim igrama, ove su potpuno nelinearne pa ono što se događa po završetku misije izravno ovisi o onome što se događalo tijekom nje. Tako je moguće da tijekom dviju kampanja razvoj situacije bude drastično različit i da igrač ima osjećaj da igra sasvim neku novu kampanju, a ne jednu jedinu. Kampanje su i dobro dokumentirane, te vrlo detaljno prate događaje na afričkom bojištu tijekom operacija.

Misije koje se mogu igrati u kampanji ili zasebno

Gotovo svaka sadrži detaljne karte koje pokazuju položaje



Vidi ti njega



Opcija je uistinu mnogo pa će svatko moći prilagoditi igru sebi

ORIGINALNOST PRIJE SVEGA

Steel Panthers donosi više od stotinu i osamdeset misija koje se mogu igrati zasebno ili su povezane u kampanje ili megakampanje. Kao što je već uobičajeno u turn based strategijama, i ova dolazi sa scenarij editorom, a mogu se skinuti i desetci drugih s Interenta, instalirati ih na računalo i zaigrati. Uz to, *Steel Panthers* nudi i jedan od najoriginalnijih modaliteta igranja za više igrača ikad viđen u strategijama: mogućnost da igraju na istoj strani i da se među njima podijeli odgovornost za pojedine jedinice te da tada zajednički igraju protiv neprijatelja. Primjerice, jedan igrač može preuzeti kontrolu nad oklopnim jednicama, dok će drugi preuzeti kontrolu nad pješaštvom, što zahtijeva visok stupanj koordinacije između dvaju zapovjednika ako žele pobijediti. Dakako, to igru čini znatno realnijom, a vjerojatno je i najzabavniji način igranja dosad nam ponuđen. *Steel Panthers* ne samo da je glomazna igra uzme li se u obzir veličina karti na kojima se igra, nego i po broju jedinica, stoga su programeri ponudili i enciklopediju koju igrači mogu prelistavati ne bi li se što bolje upoznali sa svojim i protivničkim jedinicama.

Vidi ti medalja

Steel Panthers: World at War - Desert Fox 1941 je odlična taktička igra na poteze. Svojim originalnim rješenjima i načinom izvedbe približava se standardima koje je postavila *Campaign* serija Talon Softa. Svi ljubitelji taktičkih i strateških igara na poteze ne bi je trebali zaobići.

ALTERNATIVNO

Campaign serija
East Front, West Front, Rising Sun i ostale igre iz ove serije i dalje su odličan izbor za svakog tko voli turn based igre.

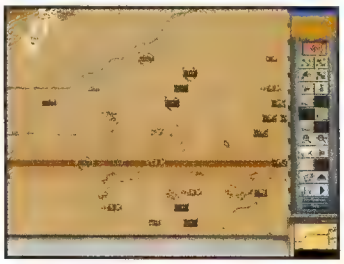
Panzer General
Panzer General 2 je odličan izbor za svakog tko želi i voli odličnu taktičku igru na poteze.

RISK 2
Ako vam je dosta kompliciranih taktičkih igara, okušajte se u ovoj inačici *Rizika*.

85

OCJENA

Dobra grafika i dobra atmosfera čine ovu igru iznadprosječno dobrom, dok vrlo originalan način igranja u multiplayeru igračima otvara posve nove mogućnosti



Pokret, dečki!

Pomorska trgovina u ranome srednjem vijeku

PATRICIAN 2
QUEST FOR POWER

Trgovina, kamatarenje, podmićivanje, izgradnja, gusarenje tek su neki od načina da se obogatite i uzdignete na socijalnoj ljestvici

PATRICIAN 2-QUEST FOR POWER
PROIZVOĐAČ Ascaron Games **IZDAVAČ** Strategy First **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 233 MHz, 32 MB RAM, 8 MB video kartica **NAŠA PREPORUKA** P2 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB video kartica **3D-PODRŠKA** nema **MULTIPLAYER** podržan

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Teško da će biti mnogo onih koji će se prisjetiti istoimene igre na Amigi prije punih deset godina. Iako nije bila riječ ni o kakvom spektakularnom naslovu, uspio je zahvaljujući svojoj detaljnosti i raznolikosti privući malobrojnu, ali vjernu publiku. Desetljeće poslije dobili smo potpuno dotjeran PC-nastavak koji će, vjerujemo, zbog svoje kompleksnosti opet privući specifičan krug ljudi zainteresiranih upravo za taj žanr igara. Uostalom, odvojite nekoliko minuta i pročitaje sami o čemu je riječ.

Prilikom trgovine glavni je problem predvidjeti hoće li vam cijena neke trenutačno ponuđene robe biti isplativa da biste njenom kasnijom preprodajom dovoljno zaradili

HANZEATSKA LIGA

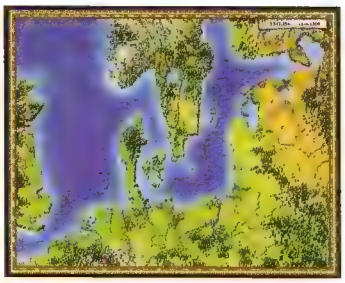
U kasnome srednjem vijeku trgovci iz desetak sjevernoeuropskih gradića razmještenih oko Baltičkog mora odlučili su se udružiti u trgovački ceh pod nazivom Hanzeatska liga. Razlozi su bili brojni, od zaštite osnovnih trgovačkih interesa pa do što učinkovitijeg odupiranja pohlepnom i zavidnom mjesnom plemstvu. Takva jedna snažna trgovačka liga omogućila je i znatno lakše organiziranje velikih pomorskih trgovačkih konvoja koji su se mogli uspješnije nositi s najezdom gusara koji su u to doba harali sjevernim morima. Sve u svemu, mogli bismo reći da je to bio prvi, povijesni korak u razvoju globalne europske ekonomije i trgovine kakvu danas poznajemo. *Patrician* 2 smješta vas upravo u to doba kasnoga srednjeg vijeka, nekoliko godina nakon utemeljenja Hanze. Cilj vam je od malenog lokalnog trgovca prerasti u značajnog vlasnika gorostasne trgovačke flote, poznatog diljem Baltičkog mora po svojim sposobnostima i (ne)poštenju.

Kompleksnost i detaljnost ujedno su i dobra i loša strana

SVIJET KAO PLOČA

Iako vas igra ograničava samo na dvadesetak gradića razbacanih po obali sjeverne Europe, mogućnosti koje vam pruža stvarno su goleme, što ćete zaključiti već nakon prvih minuta igranja. Na samom ste početku u svojem malenom i još uvijek nerazvijenom rodnome gradu. Osim osnovnog trgovačkog ureda koji vam služi i kao dom, vlasnik ste i prvog broda. Iako je najslabiji od svih četiriju ponuđenih vam vrsta za izgradnju flote tijekom igre, u prvih sat vremena igranja to maleno srednjovjekovno plovilo trebalo bi poslužiti svrsi te biste trgujući s okolnim gradovima trebali zaraditi prvih dvadesetak tisuća zlatnika. Naravno, čim se dokopate nešto više novca, nastojat ćete uložiti u nekoliko novih brodova, čime vam se šire mogućnosti prijenosa tereta između nekoliko lokacija. Sama je trgovina, koju možete inicirati kad god neki od vaših

Pomorske bitke s gusarima dio su svakodnevice jednog pomorskog trgovca



Potrebe za određenom vrstom proizvoda u svakome gradu određuju se ovisno o sastavu i veličini njegove populacije

brodova uplovi u luku ili u njoj već je, na prvi pogled vrlo jednostavna, no ubrzo ćete shvatiti da ćete za postizanje dobre zarade morati biti dobro upućeni u tjednu potrošnju te proizvodnju određenih dobara u gradu jer ćete ovisno o tome određivati što ćete i koliko u njem prodavati, a što kupovati za gradove koji će skupo platiti proizvode koji im nedostaju. Da vam se sve skupa ne bi učinilo prejednostavnim, pobrinut će se ratoborni gusari koji će vas vrebati doslovce na svakom koraku. Prvi vaš potez u suprostavljanju tim napastima je opremanje brodova što razornijim oružjem. U početku su vam dostupni samo katapulti i baliste, a poslije i prvi modeli topova (ipak je riječ o kasnom srednjem vijeku gdje su takva tehnološka dostignuća bila prava rijetkost). No ubrzo ćete shvatiti da čak i najbolje naoružani brod vrlo teško može odoljeti nasrtajima gusarskih konvoja od triju ili više brodova, pa ćete htjeli ne htjeli biti prisiljeni i sami stvarati vrlo dobro opremljenje i do zuba naoružane konvoje. Druga vam je alternativa stvoriti poseban, izvrsno opremljen konvoj brodova pretvorenih u razarače koji će ploviti u potrazi za morskom gamadi i ponižavati ih na svakom koraku. Iako je pomorska trgovina okosnica igre, to nije ni približno sve što će vam *Patrician* 2 ponuditi. Naime, novčanu dobit možete ostvariti i na niz drugih načina, od kamatarenja preko izgradnje kuća i njihova iznajmljivanja pa do same proizvodnje i preprodaje tih dobara. S druge pak strane, možete izgraditi i političku kari-

Pohlepno lokalno plemstvo vrlo često dolazi u sukobe s naprednijim i bogatijim gradovima, što onda završava opsadnim stanjem

Želite li politički napredovati, potrebno je sve svoje snage usredotočiti na razvoj svoga rodnog grada

jeru te napredovati do statusa gradonačelnika rodnog grada ili do najvećeg mogućeg stupnja - postati glavnim predvodnikom Hanze.

HERETIK DO HERETIKA

Osim nabrojanih mogućnosti zarade, postoji još cijeli niz različitih načina na koje možete vrlo lako napuniti džepove ili promijeniti svoj status na socijalnoj ljestvici - da bismo vas upoznali sa svima njima, trebao bi nam cijeli časopis, stoga i ne čudi što igra dolazi u paketu s priručnikom od stotinjak stranica. Svakako, savjetovali bismo vas da ga pomno proučite te odigrate sve ponuđene tutoriale ne biste li što bolje upoznali način na koji igra funkcionira. Audiovizualne su joj strane apsolutno bez ikakvih ozbiljnijih zamjerki. Vrlo solidan 2D engine iskorišten je na najbolji mogući način za prikazivanje gradića kojima hodaju desetci malenih stanovnika radeći svoj posao, dok se pak veći dio trgovine odvija putem velike, detaljne karte. Ovu bismo igru svim srcem preporučili istinskim ljubiteljima ovog specifičnog žanra jer se vjerojatno dobrom dijelu šireg kruga igrača neće dati izdvojiti potrebno vrijeme za upoznavanje s njenim pravim mogućnostima.

ALTERNATIVNO

TRADE EMPIRES
Izgradite veliko trgovačko carstvo iskušavši svoje sposobnosti u nekoliko različitih povijesnih epoha.

COLONIZATION
Dobra stara *Kolonizacija* je, za razliku od svog velikog oca *Civilizationa*, bila znatno više utemeljena na trgovini i proizvodnji te je po mnogo čemu slična *Patricianu 2*. Još samo kad bi se netko odlučio napraviti remake tog legendarnog naslova.

ANNO 1602
Igra nešto više utemeljena na izgradnji negoli na trgovini, no još je uvijek po nizu elemenata vrlo bliska Ascaranovom *Patricianu 2*.

OCJENA

78

Kompleksnost i zahtijevanje da se dobro poznaju pravila po kojima igra funkcionira otjerat će velik broj igrača od nje, no vjerujemo da će svi oni koji si daju malo vremena i bolje je upoznaju biti oduševljeni upravo tim detaljima i nizom mogućnosti što ih pruža

Uživajte na ledu

NHL 2002

Najdinamičnija igra na planetu vraća nam se i ove godine. Pogađate, riječ je o sada već kultnom EA Sportsovu *NHL* serijalu. Svake smo godine iznenađeni izvedbom pitajući se što možemo očekivati iduće. Odgovor na prošlogodišnje pitanje je pred vama

Pak je na putu

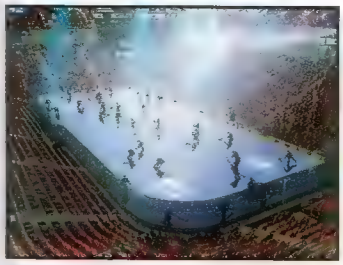
NHL 2002
PROIZVOĐAČ EA Sports **IZDAVAČ** Electronic arts **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 450, 64 MB, Voodo 3 **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, GeForce 2 MX 400 **3D-PODRŠKA** GeForce, DirectX **MULTIPLAYER** LAN, modem, Internet

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Voljeli hokej ili ne, u jednom ćete se složiti: riječ je o vjerojatno najdinamičnijoj i najbržoj momčadskoj igri kojoj ne nedostaje napetosti, povišenog adrenalina, prekrasnih akcija i poteza. No kako većina hrvatskih poklonika tog sporta nije nazočila pravoj NHL utakmici, ovo će biti dostojna zamjena stvarnom doživljaju. Naime, prije nego što navalite na tipkovnicu, prepustite računalu da samo igra, a vi uživajte u dosad najvjerodostojnijem računalnom prikazu hokeja. Jamčim vam da nećete ostati ravnodušni.

Bacimo se odmah na posao i pogledajmo što nam donosi *NHL 2001*. Donio je jednu veliku novinu, tzv. franchize mode, svojevrsni NHL manager koji vam omogućuje vođenje odabrane momčadi kroz čak deset sezona. Njen napredak, odnosno napredak igrača pratite čak kroz 21. statističku kategoriju. Kao i u season modu, moći ćete ih draftati nakon završetka sezone, potpisivati ugovore sa slobodnim igračima ili ih razmjenjivati s drugim momčadima. Zanimljivo je pratiti njihov napredak, pogotovo mlađih. Njih je važno odmah baciti u "vatru", odnosno na led, da bi stekli potrebno iskustvo i samopouzdanje jer će im u protivnom forma pasti i bit će demoralizirani pa se može dogoditi

Kao što bi Ameri rekli: "In the back of the net."



Svaka NHL tekma je pravi "happening"

Još malo i "doma je"

PLAYER CARDS

Na početku igre možete uključiti opciju uporabe ovih kartica, što znači da ćete za svaku lijepu akciju, zgoditak ili bilo kakav potez dobivati određeni broj bodova s kojima ćete poslije kupovati "Upper-deck" kartice koje će vam otvarati nove opcije u igri te mogućnost da, primjerice, određeni igrač dobije hero status u jednoj četvrtini utakmice. Ako ste na kartici dobili igrača koji nije član vaše momčadi, možete je prodati i kupiti, baš kao na kiosku, novi paketić. Pomoću kartica možete prilagoditi i svoj način ponašanja, primjerice način proslave postignutog zgoditka.

Ovo će možda zvučati isfurano, ali mora se reći: It's in the game.

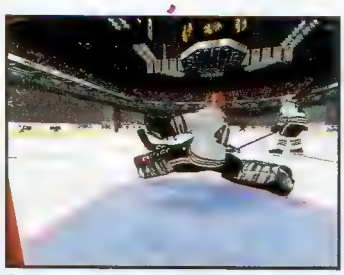
da nakon nekoliko sezona objese klizaljke o klin, što je, morate priznati, pomalo nerealno.

LOOK

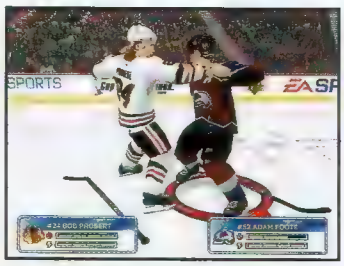
Vrijeme je da kažemo nešto i o akciji na ledu. Grafički je engine preuzet iz prošlogodišnje inačice te malo ušminkan. To se posebno odnosi na igrače koji su sada još prepoznatljiviji, što nije čudno s obzirom na činjenicu da je korišteno više od sedamsto različitih varijanti lica koja su sada zaobljenija, dok im brojne grimase i reakcije daju životnost. Prvi redovi gledatelja sada su pravi 3D-poligoni koji se različito pomiču, što uvelike pridonosi atmosferičnosti igre. Tijekom igre primijetit ćete promjenu u načinu animacije igrača – njihove će reakcije sada biti mnogo prirodnije i vjerodostojnije. Tu su tzv. breakaway kamera, koja će vam olakšati situacije 1 na 1 s vratarom, te "big hit" i "big save" kamere, koje će vam prikazati sjajne udarce i velike obrane u vrlo impresivnom stilu. Animacije prije utakmice i tijekom nje te predstavljanje igrača je također besprijekorno napravljeno, no drugo nismo ni očekivali. Audiodoživljaj upotpunjuje vizualnu prezentaciju na najbolji mogući način. Tako ćete čuti navijanje iz publike te svaki najsitniji detalj vezan za akciju na ledu. Tu su i posebni efekti, primjerice zvuk eksplozije prilikom lošeg body-checka ili pak zvuk lansiranja rakete prilikom razornog i preciznog zgoditka. Tu su i već dobro nam znani komentatori Jim Hugson te kanadska komentatorska zvijezda Don Taylor, poznat po svojim brojnim šalama, čiji su komentari sada mnogo zanimljiviji jer više nema mnogo ponavljanja.

NA LEDU

U odnosu na *NHL 2001*, i AI je također usavršen. Postoje četiri nivoa težine, a samo ćete u prva dva moći dobiti utakmicu, a druga su samo za prave profesionalce. Nakon velikog broja odigranih utakmica bio sam na pragu pobjede na najtežem nivou, no ubzo sam u dvije minute primio dva zgoditka i sve je palo u vodu, odnosno na led. Zapravo sam htio reći da se nikad ne smijete opustiti, računalo će na težim razinama iskoristiti doslovce svaku vašu pogrešku i neoprez. Postoje četiri tipa igrača koja će vam pomoći u akcijama tijekom utakmice: snipers, heroes, big hitters i big shotters. Kao što im imena govore, svaki od njih ima neke posebne sposobnosti, tako će primjerice heroesi biti najbolji igrači za preuzimanje odgovornosti u trenucima najveće neizvijesnosti. Tu je i tzv. emotion meter koji raste igrate li dobro i atraktivno. U takvim će situacijama vaša momčad izgledati nepobjedivo. Zgoditke ćete zabijati mnogo lakše nego što je to inače slučaj. Tučnjave igrača vratile su se ove godine, no postoje izvjesna ograničenja – naime, činite to samo jednom tipkom. *NHL 2002* ostaje najbolji računalni hokej bez ikakve ozbiljne konkurencije. Kao i svakoj igri, i ovoj se mogu naći zamjerke, no pozitivne strane kao što su igrivost, grafička prezentacija, dinamičnost i fantastična vjerodostojnost i atmosferičnost uvelike prevladavaju. Neki će reći da nema mnogo promjena u odnosu na prošlogodišnju inačicu, pogotovo stoga što je grafički engine gotovo jednak, no činjenica je da su one učinjene iznimno kvalitetno, što je najbitnije. Sve što mogu reći za kraj je: nabavite igru i uživajte.



Pogledajte, i ja mogu napraviti špagu



Kakav bi NHL bio bez ovakvih prizora

Vragovi iz New Jerseyja jedni su od glavnih konkurenata za naslov

ALTERNATIVNO

NHL XXXX

Sve osim prethodnika ove igre nije vrijedno spomena.

94

OCJENA

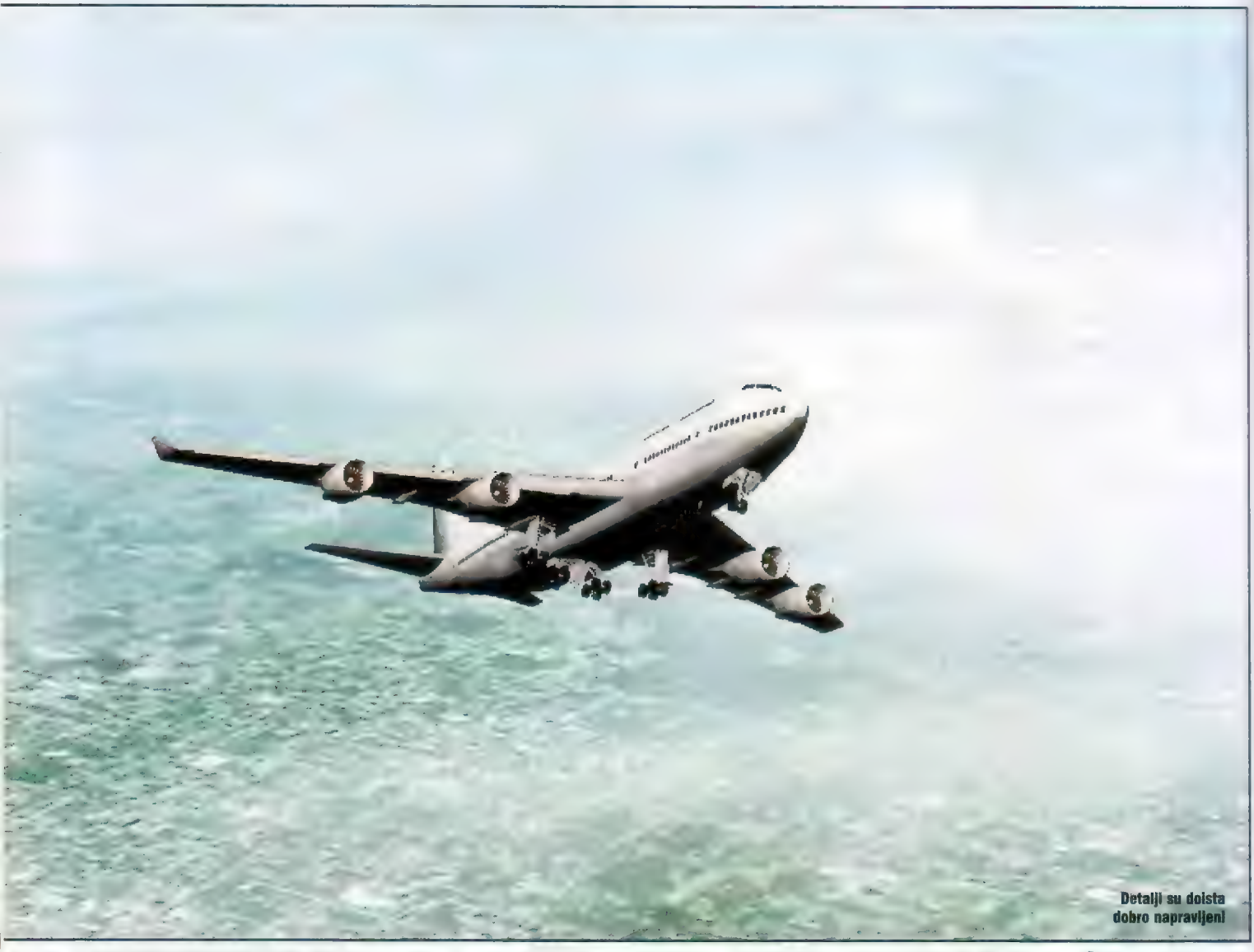
Kratko, jasno i bez pretjerivanja: fantastično!

Letačka škola

FLIGHT SIMULATOR 2002

PROFESIONAL EDITION

Letačkih je simulacija u posljednje vrijeme sve manje, ali su zato i sve kvalitetnije. Stoga i ne čudi što je novi *Flight Simulator* dosad najveći i najbolji



Detalji su doista dobro napravljeni

FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO EDITION
PROIZVOĐAČ Microsoft **IZDAVAČ** Microsoft
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 366 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 1000 MHZ, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D
MULTIPLAYER LAN, Internet

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

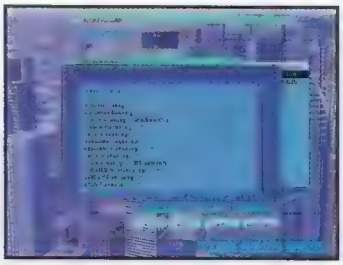
Flight Simulator 2002 se trebao pojaviti na tržištu još prije mjesec-dva, ali je sve odgođeno kako bi Microsoft proanalizirao može li on ugroziti javnu sigurnost jer su, naime, počele kružiti glasine da su simulatori poput ovoga korišteni za obučavanje pilota samoubojica. I evo, napokon smo ga dočekali. Microsoft je za to vrijeme napravio i nekoliko preinaka. Prvo, u popisu zrakoplova kojima možete letjeti više nema *concordea*, što je doista žalosna vijest znamo li da je to jedini putnički zrakoplov koji leti brže od zvuka, stoga bi bilo lijepo okušati se i u njemu. Druga je preinaka izravno povezna s napadom na Ameriku. Naime, ako u igri preletite iznad New Yorka, primijetit ćete da je uklonjen WTC. Osim toga, učinjene su još neke suptilnije izmjene u ponašanju zrakoplova i na sučelju.

KOL'KO NOVCA, TOL'KO MJUZE

Kao što se i moglo očekivati, igra izgleda fantastično.

ATC informacija prije poljetanja

Virtual Cockpit view



Podaci za navigacijsko sredstvo

This program is for entertaintment purposes only and shall not be used for training purposes! – Microsoft readme file

Grafika je čista i jasna. Teksture izgledaju uvjerljivo, a i posebni su efekti vrlo dobro implementirani. Nažalost, za vrhunski prikaz, trebat će vam vrlo snažno računalo koje je, dakako, vrlo skupo. No ako vam novac nije problem, *Flight Simulator* će svijetliti kao božićno drvce. Novi ATC-sustav što ga je Microsoft posebno razradio daje vrlo uvjerljiv ATC chatter, što letenju daje posebnu čar, a virtualnim pilotima dodatne informacije koje su prije morali tražiti po message prozorima i slično. Zvuk motora zrakoplova je napravljen vrlo uvjerljivo, a pojačate li ga, susjedi bi mogli pomisliti da ste u stanu upravo parkirali 747. Glazba ne postoji.

TEHNIČKI RAJ

Što se tiče tehničke strane ovog simulatora, on simulira čak šesnaest različitih zrakoplova, od jedrilice do helikoptera. Osim standardnih zrakoplova, posebno su nas ugodno iznenadili *sopwith 2F.1 camel* lovac iz 1917., *schweizer SGS 2-32* jedrilica i *bell 206 jet ranger*. Kao što se i očekivalo, svi se oni ponašaju na jedinstven i sebi svojstven način, što ćete itekako osjetiti kad prijeđete iz jednog u drugi. Lijepa je novina i inačica amfibijskog zrakoplova *cessna 208*. Osim toga, igra donosi i odlično razrađen flight planer koji vam omogućava mnogo toga, od jednostavnog planiranja letova pa sve do planiranja složenih vježbi otkazivanja različitih sustava, instrumenata i sl. Baza podataka je napokon potpuna i sadrži sve navigacijske podatke za navigacijska pomagala kako bi virtualni piloti mogli detaljno planirati svoje letove. Što se samog letenja tiče, kokpit je napravljen u standardnom stilu *Flight Simulatora* - nudi panele koje po želji pomičete po zaslonu, a dodan je i virtual mod u kojem ne možete podešavati raspored instrumenata, nego letite onako kako bi to doista i izgledalo u pravome kokpitu.

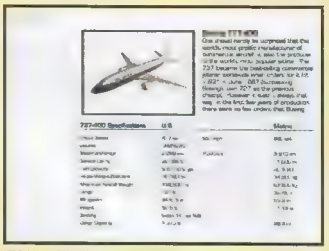
Iako je izašao sa zakašnjenjem, *Flight Simulator 2002 Profesional Edition* je odlično osvježenje na tržištu simulacija. U paketu ćete naći sve što je nedostajalo u prethodnim inačicama *Flight Simulatora*, ali i ostalih simulatora. Pružit će vam potpuni užitak letenja. Odličan zvuk i grafika te besprijekorna fizika svih šesnaest zrakoplova jamstvo su dugotrajne zabave.

OD A DO Ž

Jedno od najljepših iznenađenja novog *Flight Simulatora* očekuje vas u help sekciji - čak šest knjiga u PDF-formatu. Knjiga o ATC-ju je vjerojatno jedna od najboljih jer vrlo detaljno obrađuje pravila letenja. Osim nje, vrlo je korisno pročitati i ground school knjigu koja vam nudi osnovna znanja da biste mogli sigurno poletjeti. U paketu je i knjiga o zrakoplovima iz igre. Što se teorijske podrške tiče, Microsoft je napravio odličan posao.

Odličan priručnik o zrakoplovima

Izbornik s knjigama

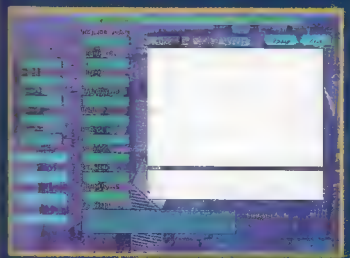


737, nije li mrcina?

Pogledajte te planine

Nebo izgleda sjajno

FLIGHT INSTRUCTOR



Glavna konzola

Lijep splash

Konzola za biranje otkaza

ALTERNATIVNO

FLY! 2
Trenutačno jedina prava konkurencija *Flight Simulator* seriji. Dobar letni model i drugačija filozofija sučelja.

FLIGHT SIMULATOR 2000
Odličan simulator, poslužit će onima koji nemaju dovoljno snažno računalo da bi se okušali u novom *Flight Simulatoru*.

CRIMSON SKIES
Microsoftova razbibriga sa zrakoplovima koja nema baš mnogo veze s današnjicom.

92 OCJENA

Grafika i zvuk su odlični, a fizika besprijekorna. Broj ponuđenih zrakoplova je toliki da će i najvećim entuzijastima trebati mnogo vremena da ih sve iskušaju

Povratak diva

LINKS 2001 CHAMPIONSHIP EDITION

Godinama je *Links* bio sinonim za najbolju fiziku u jednoj simulaciji golfa. Lijepa grafika i odličan dizajn privukli su velik broj obožavatelja, ali su se uskoro pojavili i konkurenti vrijedni pozornosti

Ovo je bio doista dobar shot

LINKS 2001 CHAMPIONSHIP EDITION
PROIZVOĐAČ Microsoft **IZDAVAČ** Microsoft
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB SVGA **NAŠA PREPORUKA** P3 700 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kartica
3D PODRŠKA Direct X, Direct 3D
MULTIPLAYER LAN, Internet, Hotseat

Tracking je odlično napravljen pa je praćenje loptice vrlo jednostavno

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

Kad je prije više od godinu dana izašao *Links 2001*, prvo je pitanje bilo hoće li se uspjeti nositi s *Jackom Niclausom 6* i Sierrinim *PGA tourom*, dvjema simulacijama golfa koje su se u međuvremenu pojavile postavivši nove standarde na tom polju.

Jack Niclaus je imao i vjerojatno još uvijek ima jednu od najčišćih i najljepših grafika dosad viđenih u računalnim simulacijama golfa, a sustav triju klik kontrola razrađen je do savršenstva. S druge pak strane, *PGA tour* je ponudio nov način kontrole nazvan *true swing*, gdje je igrač pokretom miša simulirao pokrete golfera s palicom, zbog čega su ga mnogi i proglasili najboljom igrom. Novi je *Links*, doduše, ponudio odličnu grafiku i vrhunsku fiziku, no nitko nije bio siguran da je to dovoljno, stoga je nakon godinu dana izdan *Championship edition* koji ga je trebao vratiti u sam vrh.

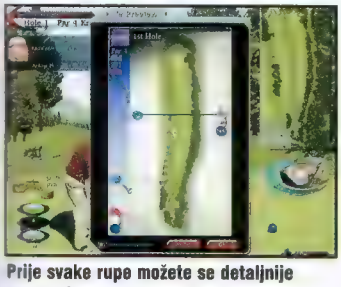
POVRATAK KRALJA ILI HONEY I'M HOME!

Prvo što upada u oči je da igra dolazi na čak četiri CD-a, što već budi sumnju u njenu kvalitetu, i zauzima 1.8 GB na vašem tvrdom disku. Sadrži trinaest *golf courseva*, među kojima su i legendarni Franfurter golf club, Princenville, R. T. Jones GT i drugi poznati golfski klubovi, a za one ambicioznije postoji i mogućnost instaliranja Ardnold Palmer Course Designera. I to nije sve, postoji i sedamnaest animacija golfera, tako da možete vrlo jednostavno birati i svoj izgled. Bit će vam ponuđeno čak i šest profesionalnih golfera s kojima možete odmjeravati snage. Dakako da je bitna količina materijala koji dolazi uz neku igru, ali je još bitnije kako se sve to uklapa u samu igru. Na svu sreću, izbornici u *Linksu 2001* su odlično raspoređeni pa je instalacija i deinstalacija novih terena i animacija vrlo jednostavna. *Championship edition* nudi mogućnost igranja samo jedne igre prema prije određenim pravilima MOP-a ili pak cijele sezone u virtual tour modu. U MOP modu

Igra koristi settingse iz Windowsa pa možete igrati u SI-sustavu

Opcija je dovoljno te svatko može prilagoditi igru svom ukusu

Prije igre možete namjestiti tone parametara

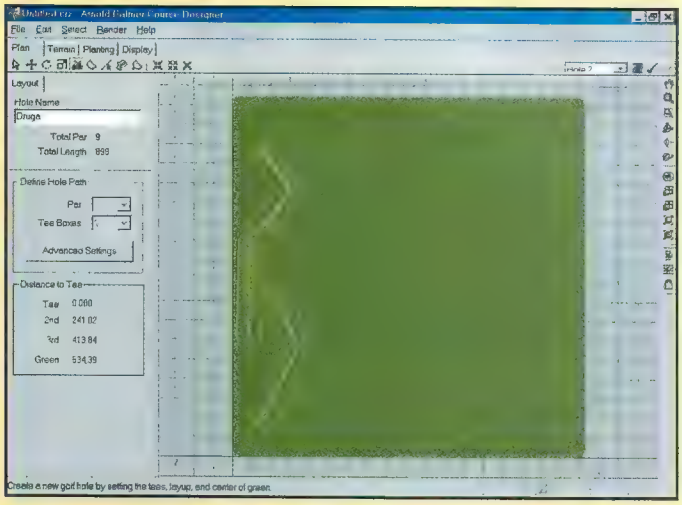


Prije svake rupe možete se detaljnije upoznati sa stazom

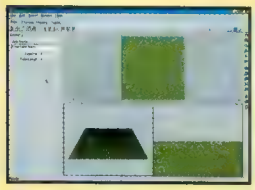
Predivno!!!

ARNOLD PALMER COURSE DESIGNER

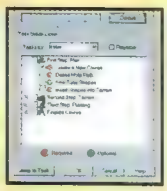
Arnold Palmer Course Designer je gold course editor koji dolazi u *Links 2001 Championship edition* paketu. Ako mjerimo snagu jednog editora po tome koliko je složen i kompliciran, *Arnold Palmer Course Designer* nema premca među sličnim alatima koji dolaze uz druge simulacije golfa. Iako na prvi pogled vrlo težak, taj designer nudi gotovo bezgranične mogućnosti stvaranja novih terena pa je uistinu pravo blago. Uza nj u paketu dolazi i konverter za stare *Links* coursove, pa ako imate dodatne diskove za svoj stari *Links*, možete te coursove koristiti i s novim.



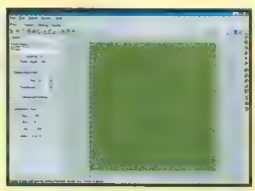
Kreiranje novih terena je više-manje point and click



Osnovni izgled sučelja za rad



Uz različite alate bit će vam ponuđena i pomoć



Definicija terena je prilično jednostavna

The ball reacts just as if you really spanked it hard

GOLEMA PODRŠKA

Iako *Links 2001* nije još ni godinu dana na tržištu, zbog velikog broja korisnika na Internetu već postoji više od 200 golfskih terena koji samo čekaju da ih skinete i zaigrate. Ako vam nije dovoljno ono što dobivate u *Links* paketu, a ne želite se mučiti s designerom, navalite na download.

Jedno od mjesta za nove terene je i Course Depot

Links pokazuje svoju najveću snagu ...er osim goleme količine unaprijed ...efiniranih modova igre nudi i MOP ...ditor u kojem svaki igrač može ...drediti vlastita pravila igranja i prim...eniti ih na bilo kojem golfskom ...renu. Virtual tour je pak poseban ...od u kojem je moguće odigrati ...jelu sezonu na svim postojećim golf...kim terenima, i to tako da za svaki turnir možete odrediti neka posebna pravila. Multiplayer preko Interneta je još jedan odličan dodatak što ga nudi novo izdanje. Naime, nakon registracije na Microsoftovom serveru vlasnici *Linksa* mogu se natjecati u turniru koji se održava preko Interneta i stvarati svoju virtualnu karijeru.

ISPOD HAUBE JE NOVI V8

Grafički, *Links 2001* izgleda odlično: grafika je čista i vrlo detaljna, a perspektiva je odlična, tako da pogled na teren ne izgleda čudno izobličen kao u nekim drugim igrama. Nažalost, primijetili smo i jedan nedostatak: manjak animacija, stoga tereni izgledaju mrtvo kao da je netko slikao mrtvu prirodu. Što se pak zvuka tiče, zvukovi prirode su napravljeni posebno za svaki teren tako da je atmosfera primjerena. Jedino je šteta što su komentari većine igrača pomalo monotoni, govore kao da su se upravo ustali. Kad je pak o metodama izvođenja udaraca riječ, novi vam ih *Links* nudi tri: easy swing metodu, tri klik metodu i true swing metodu. Prva je primarno namijenjena početnicima kako bi im igranje bilo što jednostavije i lakše. To je zapravo point and click metoda igre i nijedan ozbiljniji ljubitelj simulacija golfa neće je mnogo koristiti. Druga metoda je standardna metoda izvođenja udaraca već godinama te je, nažalost, potpuno jednako napravljena kao i u prijašnjim izdanjima *Linksa*. Kažem *nažalost* zato što je ta metoda najbolje napravljena u *Jacku Niclausu* 6 pa sam se nadao da će taj model biti primijenjen i ovdje. Treća bi pak trebala biti najrealnija, a i napravljena je vrlo dobro. Sučelje je lako razumljivo, a izvedba je vrlo dobra čak i na sporijim računalima. Tko voli mahati mišem preko stola, neka pokuša.

Links 2001 Championship edition je vrhunsko golfsko izdanje kakvo dosad nije viđeno na našim računalima. Nudi nam odličnu grafiku, izvrstan zvuk, najbolju fiziku loptice te pregršt golfskih terena. Ako postoji virtualni golferski raj, onda je to *Links 2001 Championship edition*.

ALTERNATIVNO

JACK NICKLAUS 6: THE GOLDEN BEAR CHALLINGE
Jack Nicklaus 6 je i nakon više od dvije godine jedna od najboljih simulacija golfa, prekrasne grafike i uvjerljivo najboljom tri klik metodom izvođenja udaraca.

PGA TOUR
Sierrin *PGA tour* je prvi uveo true swing i kao takav zahtijeva dužno poštovanje. Mnogi smatraju da je true swing u ovoj igri i dalje najbolji.

TIGER WOODS 2001
Iako ne toliko sofisticiran, *Tiger Woods* ima gomilu obožavatelja koji vole način na koji je napravljen.

93 OCJENA

Sve vezano uz ovo izdanje Linksa može se opisati superlativima. Odlična fizika, dobra atmosfera, lijepa grafika i brdo dodataka

Jedva da je sve stalo na tri CD-a

ATLANTIS 3

Mozgolomke, mozgolomke, preplaviše tržište. Pa tko će sve to stići odigrati?

ATLANTIS 3
Proizvođač Cryo Studios **Izdavač** Cryo Interactive **Minimalna konfiguracija** 333Mhz, 32Mb RAM **Naša preporuka** 750Mhz, 128RAM **3D podrška** D3D **Multiplayer** nema **Platforme** PC

PIŠE **Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

Možda će vam se činiti da ste ovaj tekst već čitali prije pola godine, ali varate se, to je bila recenzija igre *Myst 3: Exil*. Ovo je sasvim druga igra, a opet i nije. Sličnost igre proizlazi ponajprije iz činjenice da i jedna i druga dolaze od istog proizvođača, CRYO Studiosa. Nakon što su uspjeli zadovoljiti vrlo velika očekivanja *Myst* fanova, iste su tehnike primijenili i u *Atlantisu*. I doista. Osjećaj je gotovo isti. Inventoriji, pokreti, kamere, filmići... sve smo to već vidjeli. Tri stvari po kojima se najviše razlikuju te dvije igre su: radnja, atmosfera i zagonetke.

Izložba umjetnina u Egiptu

Biti ili ne biti

SVE U KOMADU

U ulozi smo simpa arheologinje koju je potraga za skrivenim tajnama davno izumrlih civilizacija dovela u Egipat. Već tu vidljiva je razlika u atmosferi kojoj pridonose i pojedini elementi igre. Ovdje su to ponajprije sporedne uloge likova na koje nalijećemo, a ima ih mnogo, te glazba i sam tempo odvijanja igre. Likova ima i u *Mystu*, ali nisu izravno upleteni u razrješavanje zagonetki, a kad svemu tome pridodamo i odličnu glazbu, mistična je atmosfera neizbježna. Ovdje je pak stvar ponešto drugačija. Kao prvo, glazba nije nipošto mistična. Orijentalna da, ali mistična nikako. Što ne znači da je igra lošija, ali da djeluje komercijalnije, to je sigurno. Malo će biti situacija u kojima nećete znati kamo krenuti, a kamoli što treba rješavati, što je u *Mystu* bio čest slučaj, jer ste stalno okruženi nekim od likova, kao što je to vaš *Psyhopomp*, dobri delfin, dječak na jezeru, žena na tržnici, čovjek s pištoljem, stari mudrac, oživljeni kip zaštitnika, prolazi i sl., koji će vam prilikom svakog razgovora davati naznake kako dalje. Osim toga, i priča se vrlo brzo odvija pa ćete tako do kraja putovanja proći kroz prošlost, budućnost, hrpu međusvjetova, svijet sna i uza sve to proživjeti čak i svoju vlastitu smrt i mukotrpan put povratka u život.

Dobar dio igre morat

You talking to me, worm?!

Ajme lipe arheologinje. Pametna, lipa i vridna. San svake svekrve

Psyhopomp. Vaš cakani vodić i savjetnik

Mi smo +, a on je -

Evo kako bi izgledala miroljubiva Lara Croft

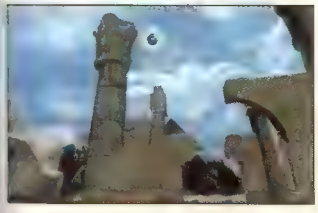
KLIK, ŠKLJOC, BLITZZZ

Kao i u *Mystu*, grafika je izvrsna. Na koju se god stranu baci pogled ima se što vidjeti, pa ljudima s većim monitorima preporučujem lagani piknik uz lagane zvuke mandoline.

Ljetna terasa na piramidi

Ovako valjda izgleda mučnina

Prrrrekkkrassssnoooo



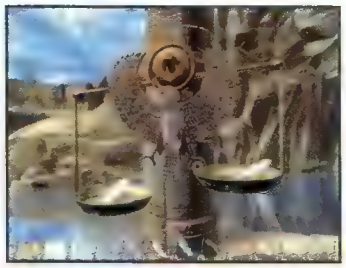
Pomrčina Sunca, a ja bez fotića

ćete igrati u ulozi mladog sitnog lopova, lika iz *Tisuću i jedne noći* u starom Bagdadu. I nije samo da igrate sa ženskim likom koji je trenutačno zatočen u muškom liku, nego se još taj sitni lopov zaljubi u jednu zgodnu curu i uvali vas u hrpu zagonetki i vrlo raznolikih smicalica. Negdje je potrebno nešto slagati, negdje pravim redoslijedom izgovarati rečenice, negdje pomno čitati natpise na zidovima, ali uvijek treba pomno pratiti i događaje u priči. Sve natuknice koje ćete dobiti od likova su zapravo metafore koje nekad znaju biti vrlo općenite, ali su uvijek vezane uz priču, a priča kaže da će sjeme nove nade za svijet doći na vidjelo posredstvom glasnika koji je po nečemu poseban i zaslužuje tu čast. Ajde pogodite tko bi to mogao biti.

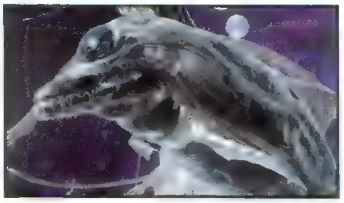
I kao što već rekoh, nakon dolaska u Egipat naša se arheologica vrlo brzo nađe u neprilikama, a jedna od njih je i san u kojemu se našla. San je to ili, točnije rečeno, iluzija čiji je glavni cilj testirati potencijalne kandidate koji se upuštaju u potragu za skrivenim tajnama starih Atlantida. Svi pretpostavljaju da nešto postoji, ali nitko nema blage što bi to moglo biti, a oni koji znaju glume nagli potres mozga i gubitak pamćenja. I kako onda dalje nego korak po korak, što bi rekli naši stari?

Inventorij će biti vaše omiljeno mjesto za odlaganje sitnica poput ljestava, kukaca, lubanja i sličnih sitnica tipičnih za jednog akcijskog filozofa-arheologa. Sve uvijek nađemo baš onda kad nam treba biti pri ruci, ma koliko to bilo netipično za određenu sredinu, a onda opet misteriozno nestane. Takve sitnice ubijaju onaj doživljaj mistične atmosfere jer zagonetke same po sebi, iako zanimljive i pametno osmišljene, ne bi trebale biti tako jasno "umetnute" u priču jer to cijeloj igri daje još umjetniji dojam, a danas želimo više. Istina je da se takve igre kupuju baš zbog tih zagonetki, ali kada je glatkoća igranja i odvijanja radnje uglađenija i kada je igra oblikovana prema zagonetkama, a ne obrnuto, onda se i sveukupni dojam o njoj poboljšava.

Kojim redom ide priča, pitam se ja



Slika s plaća

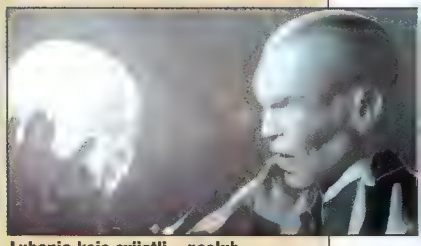


Prozirni delfin. Još jedan savjetnik na kojeg nailazimo na putu

KIKIRIKI, KOŠTICE

Filmovi su, kao što već spomenuh, u rangu *Mysta 3*. Nakon gotovo svake riješene zagonetke vidjet ćete jedan od mnoštva ponuđenih. Ono u čemu se oni razlikuju je dužina trajanja. U *Mystu 3* su duži i nešto ih je manje, dok je u *Atlantisu 3* mnogo kraćih filmova. Što vam je bolje, odlučite sami.

Lađa koja leti... letilađa



Lubanja koja svijetli... neolub

Beduin koji puca... Bedopuc

Žena koja gleda... gležena

SVE U SVEMU...

...vrlo dobra i lijepa avantura čiji je cijeli potencijal nedovoljno iskorišten zbog prevelike želje proizvođača da se napravi još jedan *Myst*. Događa se i najboljima. Preboljet ćemo.

ALTERNATIVNO

Myst 3: Exile
Igra na čijim je temeljima *Atlantis 3* napravljen i još je uvijek nekoliko koraka ispred konkurencije.

Road to India
Prekrasno napravljena avantura s nešto lakšim zagonetkama.

60 **OCJENA**
Nedovoljno originalnosti za jedan novi naslov

Vidio sam je i na PS 2. Tamo je ljepša. Za njega je i napravljena

PROJECT EDEN

Početak i sve to izgleda super. Nakon toga počinje igra. Ubrzo nakon toga imate osjećaj da se igrate na PS2 konzoli, a ne PC-ju

Predsjednik kucne zajednice drži govor

PROJECT EDEN

PROIZVOĐAČ Eidos **IZDAVAČ** Eidos Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 300 MHz, 64 Mb, 10 Mb HDD **NAŠA PREPORUKA** 750 MHz, 128 RAM, 600 Mb HDD **3D-PODRŠKA** DirectX **MULTIPLAYER** LAN, Internet

Glavni izbornik. Vrlo korisno i pregledno

PIŠE **Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

Ukoliko se desilo da ima bića koje to nezna, *Project Eden* je prvo izišao na *PlayStation 2* konzolama, a onda smo i mi, pisijevci, bili počašćeni dotičnom. Stvarno nije bitno tko igru dobije prvi, a tko drugi jer i ovako i onako većina ljudi ima pristup PC-ju i PS-u. Bitno je ono što na kraju dobijemo. Iščekivanje, najave, gledanje u ekipu kako je igraju na Playu, popraćeno mislima kako će na kompu izgledati luuudo ako na Playu izgleda odlično, dalo je naslutiti da se radi o jednoj vrlo dojmljivoj igri. I dođe napokon taj dan. Instalacija, bla, bla, intro, bla, bla...

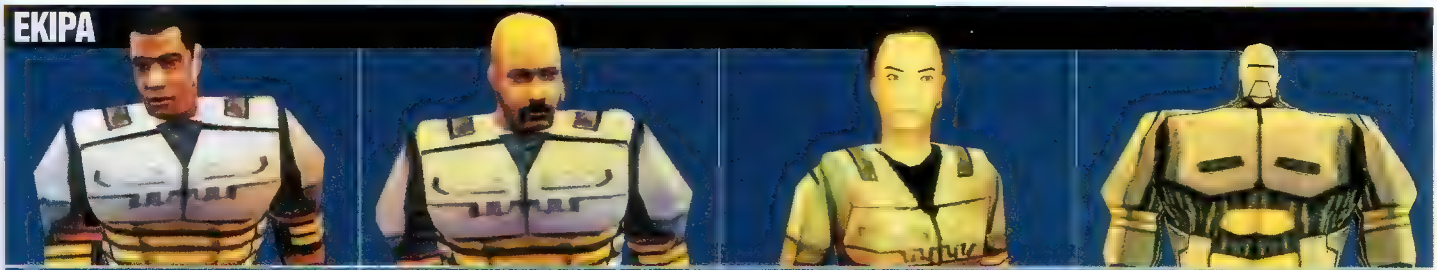
PRIJE SVEGA

Prvo par riječi o mjestu i vremenu odvijanja priče. Kao što ste možda mogli pretpostaviti radi se o budućnosti, blago nama. Svijet se razvijao i razvijao sve dok nije postao premalen. Prisiljeni na proširivanje ljudi su se odlučili na jedini mogući preostali izbor, a to su bile visine. I tako sada ljudi žive u viiiisokim neboderčinama na rubu neba. Točnije rečeno neki ljudi, kako to u životu već ide, dok su drugi, siromašniji, prisiljeni na gmizanje po nižim slojevima zemlje u koje sunce zaći neće. Naravno, nisu oni jedini. Niži slojevi su utočište i pripadnika bande koji sebe nazivaju "mrtvačkim glavama" i koji su glavni razloga za tolike dugotrajnosti zadatka.

THE GAME

Nakon što nam dignu sistem, doslovno, dobri šefovi nas upućuju u detalje zadatka koji nam slijedi. "Mrtvačke glave" su, naime, provalile u tvornicu pravog mesa (The real Meat Factory), te tamo prouzrokovali poteškoće u radu. Pošto su naši likovi mrak, mrak, fenomenalni, najbolji, najzgodniji i najsposobniji te uz sve to sposobni za teleportiranje i obnavljanje putem energetskih štekera, a svi

EKIPA



Carter: vođa tima i jedini koji ima dopuštenje za otvaranje sigurnosnih vrata i liftova UPA-e, te jedini koji [illegible]

Andre: specijalista za popravljanje [illegible]

Minoko: lija mala zadužena za [illegible] na terminale i provaljivanje u sustave nadzornih kamera, [illegible] za otvaranje vrata [illegible] i tome slično

Amber: [illegible]

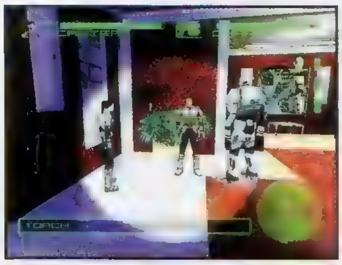
POPRAVCI I PROVALE

ANDRE: Čudan je to momak. Jedini serviser svoje vrste. Momak popravlja stvari pomoću crte (?!). Na kojemu je fakultetu dobio ta znanja nije poznato, ali to nije ni bitno. Što je dakle potreno učiniti? Potrebno je samo zaustaviti plave kvadratiće unutar plavog dijela. Brzina pomicanja kvadratića je velika, a površina i položaj plavog dijela crte se stalno mijenja pa bi vam to mogao biti mali problemčić. Sretno

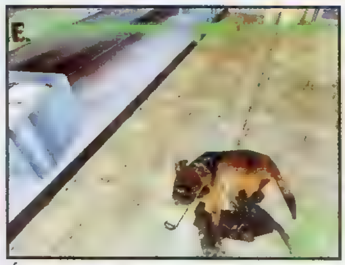
Provala

MINOKO: Lija mala, eto što je ona. Fino se spoji na terminal i kopa ponjem. Kada pak naleti na kakvu bravu jednostavno je provali. Evo kako. Sve što mora učiniti je da zaustavi male kvadratiće sa unutarnje strane krugova na isječenim dijelovima krugova. Kvadratići se cijelo vrijeme vrte, neki brže a neki sporije, a dodatni pritisak na psihu je i *tajmer* koji, na nekim bravama, neumorno otkucava. Sretno

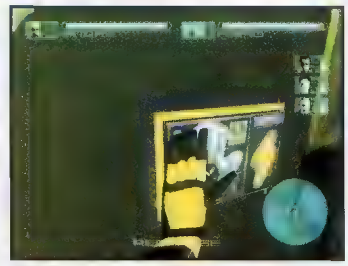
Popravak



Trio fantastikus + jedan iza kamere



Ćuko, ćuko odi na. Ima čiko metak za tebe



OPREZ! Prečesto korištenje stvara ovisnost

drugi su bezveze, posebni zadaci poput ovoga dodjeljeni su nama, jer smo mrak ekipa. Nemremo umreti i nebojimo se nikoga. Ako nestane municije samo se uštekamo u zid i OPA!, evo energije za rakete i pljuce. Ak' smo pak povrijeđeni onda se spojimo na drugi šteker pa se zacijelimo kak kod doktora. Ako se ipak desi da nam se zdravstvena energija istroši, onda se nakon guba rožnjice nekim tunelom reinkarniramo pored posljednjeg štekera za zdravlje pored kojeg smo prošli. Mi smo UPA (Urban Protection Agency) i nemremo umreti. Interesantno, zar ne?

No bilo kako bilo nakon kraćeg vremena provedenog u nižim predjelima shvaćamo da zadatak nije nimalo jednostavan. Stvari su se malo zakomplicirale i jednostavan zadatak se pretvara u naporno, ali bezopasno, vrludanje preko, ili točnije rečeno uzduž, 11 ogromnih nivoa. Važno je napomenuti da ukoliko tražite FPS pucačinu tu je nećete naći. Svi arkadni dijelovi igre napravljeni su užasno loše tako da izgleda da je to najveća boljka igre. Ali nije. Najveća je boljka: izuzetna neinteligentnost protivnika, njihova nevjerovatna otpornost na naša oružja, nedovoljno dobro napravljene teksture nekih objekata, loše izveden način kretanja, nedovoljna interaktivnost sa okolinom, loše i dosadne vokalne sposobnosti likova te pravocrtnost priče.

Eto, samo ta jedna loša stvarčica kvari igru. Inače je sve OK. Meniji su napravljeni jako dobro i jednostavno. Jako su važni i koristit ćete ih konstantno. U glavni meni se ulazi pritiskom na desni gumb miša i u njemu je moguće izdati naredbu ostalim članovima bande da vas prate, ili ne, pogledati zadatke, provjeriti novu poštu i obnoviti već prije izvršene intervjue sa svjedocima i sumnjivcima. Ovaj meni također služi i za aktiviranje raznih korisnih igračkica poput malog tenka i leteće kamere koje vam služe za provjeravanje područja i aktiviranje jednostavnijih sklopki. Te naprave imaju određenu količinu energije koja vam je prikazana u obliku indikatora sa lijeve strane ekrana. Nakon što nivo energije padne ispod nule naprava se isključi i teleportira nazad u "spremište" tima, te ju je odmah nakon toga moguće ponovo koristiti.

Pucaj, pucaj, X, X, X

Stvar je dakle u čistim zagonetkama, tj. kako doći od "tu" do "tamo" i usput pokupiti neke stvarčice koje zanimaju naše nadređene. Imate nekoliko korisnih napravica, cijeli tim specijalaca i na posao.

Zagonetke se moraju riješavati redom i to bi bila ta dosadna pravocrtnost priče. Nikakvih alternativnih puteva ili mogućnosti. Riješenje je jedno i samo je pitanje strpljivosti prije nego što ga nađete. Neke su zagonetke bolje, a neke su lošije. Neke od vas zahtjevaju samo razmišljanje, a neke zahtjevaju i dobre motoričke sposobnosti (skakanje, trčanje, dobar tajming). Ono što svaka zagonetka zahtjeva je timski rad. Znači, Andre mora popraviti kontrole dizalice da bi Minoko mogla aktivirati dizalicu da bi Amber uz pomoć dizalice mogao proći kroz smrtonosni plin da bi došao do kontrola za zatvaranje plina da bi Carter mogao otvoriti vrata od lifta. Zašto je dobro da se regenerirate u blizini? Pa zato jer ne bi nikad inače završili igru.

Kretnje su ponešto čudne a zamke opasne. Kretanje je skoro kao u klasičnog FPS-a uz razliku u pomicanju pogleda i brzini kretanja lika. Pogled lika se pokreće tek nakon što je kursor na nekoliko centimetara od centra ekrana, a lik postepeno ubrzava pa svakim zaustavljanjem i ponovnim kretanjem dobivate osjećaj da vozite *Tamića* koji ima volan sa puno praznog hoda.

KONKLUŽN

Što dakle nakraju reći. Igra ima svoju zanimljivost ali pojednostavljeni dijelovi igre, poput akcijskih dijelova borbi i prepucavanja, prejasno odaju da se radi o elementima koji su pojednostavljeni za potrebe PS-a, a s druge su strane nedovoljno kvalitetno napravljeni za PC. Ista stvar je sa okolinom. Često ćete se naći pred predmetom koji vam je izdaleka izgledao zanimljivo da biste prilikom približavanja shvatili da se radi o najobičnijem nacrtanom uzorku. Eto dakle, vrlo sam razočaran i osjećam se izdan u svrhu besmislene globalizacije i težnji k jednakosti igara na svim razinama. A kome to služi? Trgovcima. A što je s potrošačima? Ahh, oni kupuju ono što im se nudi.

ALTERNATIVNO

LOST VIKINGS

Vrlo zabavna i zanimljiva igra - jednom rječju : klasika.

50

OCJENA

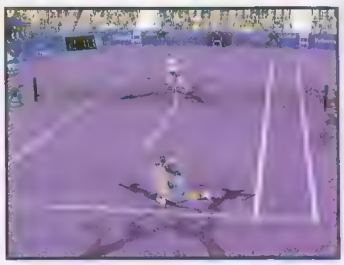
Odlična PS2 igra emulirana na PC-ju

"Quiet please...Thank You"

TENNIS MASTERS SERIES

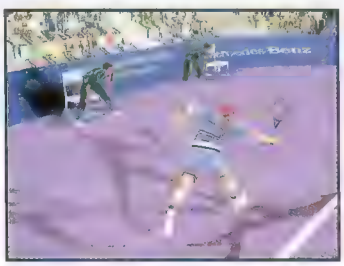
S obzirom na zanemariv broj teniskih igara za PC, *Rolland Garros* serijal je bez nekog većeg truda već niz godina u samom vrhu. No, konačno se pojavio netko tko želi učiniti korak dalje - Microids i njihov najnoviji naslov

Dobar je servis pola boda, ili bar trećina



Ako ne ide reketom, pokušajmo koljenom

TENNIS MASTERS SERIES
PROIZVOĐAČ Microids **IZDAVAČ** Microids **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 350, 64 MB, Voodo 3 **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, GeForce 2 MX **3D/PODRŠKA** Voodo, GeForce **MULTIPLAYER** LAN



Cilj je reketom udariti loptu

Moja je!

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

***Tennis masters series* je teniska simulacija u kojoj igrate sezonu od devet turnira skupljajući bodove na temelju kojih se određuje vaš poredak na ljestvici. Tereni su autentični, ali su igrači izmišljeni. Iako nije riječ o EA Sportsovoj igri, pred nama je i više nego dobar tenis.**

Izađimo odmah na središnji teren koji je posve autentičan jednom od terena s devet turnira za koje igra ima licenciju. Velika je pozornost posvećena svakoj pojedinosti: Mercedesovom znaku na mreži, gledalištu, tribinama, otiscima stopala koje igrači ostavljaju na zemljanom terenu... Na igračevim licima, koji također prekrasno izgledaju, moći ćete vidjeti jesu li zadovoljni odlukom suca ili pak sreću nakon dobro odigranog udarca. Replay je fantastično integriran u meč, imat ćete dojam da meč gledate na televiziji, s iznimkom specijalnih efekata, primjerice rotiranje kamere za 360 stupnjeva u Matrix stilu.

U svakoj je igri, dakako, najvažnija igrivost, a u ovoj je ona glavni adut. Amateri i mlađi igrači će na nižim nivoima težine moći uživati, dok će oni zahtjevniji moći iskoristiti dodatne trikove te završiti sezonu u samom vrhu. Naime, osim tipki kretanja, postoje i četiri kojima upravljate. To su dugačka i brza lopta, odnosno topspin, slice, drop shot i lob udarac. Prava kombinacija udaraca uz dobar rad nogu i pravodoban izlazak na mrežu ključ su uspjeha u igri, baš kao i u pravom tenisu. Prilikom udarca strelicama određujete smjer loptice, kao i prilikom servisa, samo što će vam se tada pokazati i ljestvica koja mijenja boju od zelene do crvene, o čemu će ovisiti snaga i preciznost. Značajke igrača uvelike utječu na njihovo ponašanje na terenu, a određuju ih brzina, izdržljivost, snaga, servis, bekhend, forhend i volej.

Pobjeda bez izgubljenog seta

Ne svidi li vam se nijedan od sedamdesetak ponuđenih igrača, možete kreirati svog te mu odabrati značajke i opremu. Pazilo se uistinu na svaku pojedinost pa tako čak i podloga utječe na brzinu kretanja loptice i kretanja igrača. Možete odigrati ekshibicijski meč ili krenuti u sezonu od devet turnira skupljajući bodove, a ako ste dovoljno dobri, nastupit ćete na završnom Masters turniru. Možete odabrati i doba dana kad želite igrati meč, o čemu će ovisiti količina svjetla.

Ovo je definitivno najbolji tenis na PC-ju. Naime, ima prekrasnu grafiku, vrlo dobar zvuk, a i velika je pozornost posvećena svakoj pojedinosti u igri. Ne samo da će steći poklonike među najzahtjevnijim igračima, nego i među onima koji to baš i nisu, i to na nižim nivoima težine. *Tennis masters series* je prije svega igriv i dinamičan pa vam neće brzo dosaditi. Još samo da nastupaju pravi igrači. No, sve ostalo je kao u najboljim EA Sportsovim izdanjima.

ALTERNATIVNO
ROLLAND GARROS 2001
Do izlaska ove igre, ponajbolji tenis na PC-ju sa službenom licencijom Rolland Garrosa
GAME NET & MATCH
Jedna od prvih pravih teniskih igara na PC-ju

88 **OCJENA**
Najbolji tenis koji ste ikad igrali na PC-ju

America's new war

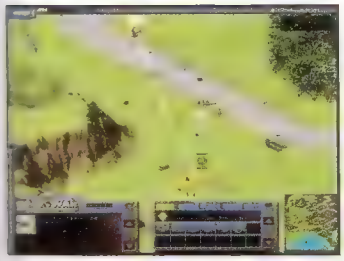
REAL WAR

Neki od autora ove igre se u slobodno vrijeme sto posto amaterski bave proroštvom... Zašto? Read on baby!

REAL WAR
PROIZVOĐAČ RIVAL INTERACTIVE **IZDAVAČ** SIMON AND SHUSTER **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB **NAŠA PREPORUKA** DURON 800, 128 MB, 32 MB 3D-GRAFIČKA **3D PODRŠKA** DIRECT 3D **MULTIPLAYER** INTERNET, MODEM, LAN

Buuum, ode škola!

Pogledajte, terorist-samoubojica...



Tu su čak i tragovi raketa!

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Znate što... ova je igra prilično posebna! Po čemu? Po tome što se valjda po prvi put odustaje od sveprisutnih RTS-nebuloza koje se prodaju kao scenariji i priče te se hvata ukoštac s apsolutno realnim repliciranjem rata. Aha, više se nećemo dosađivati s različitim izvanzemaljcima, kreaturama i mitološkim bićima, nego ćemo, u ulozi SAD-a ili ILA-e (Independent liberation army), odlučivati o sudbini svijeta. Naime, dotična ILA je Amerima čopila nuklearnu glavu i digla u zrak neki zabiti gradić optuživši njih za taj podmukli čin. Kako bi očistili svoje ime i jednom za svagda uklonili prijetnju terorizma, Ameri kreću u opasan i dugotrajan rat protiv međunarodnog terora! Zvuči poznato? Dakako, jer ako *Real Warovu* potku stavimo u kontekst posljednjih događaja, ispada da su programeri odigrali prokleto prekognističku ulogu...

ZDROBIMO TERORIZAM

Bili oni proroci ili ne, važno je napomenuti da se igra temelji na već postojećem sustavu za uvježbavanje američkih vojnika i časnika, što će reći da ni u vojsci nije tako loše. Ipak, stvar je ponešto degradirana jer znamo da su vojni simulatori čuda moderne tehnologije, no lijepo je znati da je osnovna mehanika i struktura vođenja rata ostala uglavnom nepromijenjena. A glavna stvar u svemu tome je neprijeporna realnost koja se ogleda u gotovo svakom djeliću ovog jedinstvenog proizvoda. Tako će se zrakoplovi ponašati kao zrakoplovi, tj. budu li napadnuti, izbacivat će flareove, u dogfightu će izvoditi lupinge i imellmane, helikopteri će pak ispucaviti helffireove i hydre, tenkovi će se, budu li pogođeni, vrtjeti po zraku i oštećivati okolne objekte i tako dalje i tako dalje... Sve će im to omogućiti 3D-akceleracija jer su svi borbeni objekti zapravo 3D-modeli koji se kreću po 2D-pozadini. A što se grafike tiče, to je ujedno i najveći problem jer iako je 2D-karta pregledna, zna biti i prilično zahtjevna pa će tako na maksimalnom stupnju odzumiranja (zumirate *mouse wheelom*) raditi probleme i na jačim strojevima. Tako je i na mom Duronu 800 s GeForcom 2 GTS frame rate znao pasti na jadnih petnaestak sličica po sekundi, što je za jednu predominantno 2D RTS-icu jednostavno neoprostivo! Ipak, tijekom igranja bit ćete zaokupljeni drugim stvarima pa taj nedostatak možda nećete ni primijetiti. Svakako treba pohvaliti odličan i intuitivan interface koji vam između ostalog dopušta da brzo i lako pristupite bilo kojoj jedinici na terenu. Osim toga, nepotrebne izbornike možete lako maknuti s ekrana kako ne bi smetali glavnoj akciji... Prema tome, više ćete vremena provesti igrajući, a manje prtljajući po komandama, čemu u prilog ide i nepostojanje *resource gatheringa*, tog gotovo obveznog detalja u ostalim naslovima. Tako više nema nikakvog kopanja rudače nego vam lova pristiže izravno iz glavne baze, a vi jedino morate izgraditi *supply depo* u koji će se slijevati zelenjava. Prema tome, očit je trend pojednostavljivanja, što je za svaku pohvalu jer ćemo najviše vremena ionako provesti upoznavajući specifičnosti, prednosti i mane brojnih jedinica iz igre. Tako će navy sealovi, teroristi-samoubojice, ratni brodovi, fregate, helikopteri, bombarderi, tenkovi i haubice (ah da, i nuklearne bombe!) predstavljati pregršt izazova koje će trebati svladati za uspješno vođenje rata. Također, tu je i jedinstvena mogućnost kombiniranog napada (kopno, more, zrak) koji izvodite pomoću posebnog izbornika zadajući neprijatelju koordiniran i smrtonosan udarac. Ipak, oprez, AI je prilično solidan, a jedinice ujednačene tako da nijedna strana nema neku očitu vojnu prednost, pa se put do uspjeha temelji na vještom taktiziranju i korištenju ograničenih resursa. Tu je još i HRPETINA ostalih detalja, ali ćemo zbog pomanjkanja prostora o tome nekom drugom zgodom. Sve u svemu, volite li RTS, a palite se na suvremeni rat (i imate zvijer od PC-ja), nabavite *Real War* i uživajte u njegovim čarima. Trebat će vam...

Dosad najrealniji RTS!

ALTERNATIVNO
RED ALERT 1 I 2
Pobogu, a što vam tu nije jasno? Hmmm, deja vu?

81

OCJENA
Iznadprosječna RTS-ica, no zbog prevelike zahtjevnosti i nekih sitnih nedostataka neće postati kultnom igrom. Tko zna, možda se i varam...

helpline [sos]

PIŠITE NAM Janus d.o.o. [SOS], Čakovečka 17, Zagreb ili MAILOM hacker_help@neidjanus.hr subject: SOS

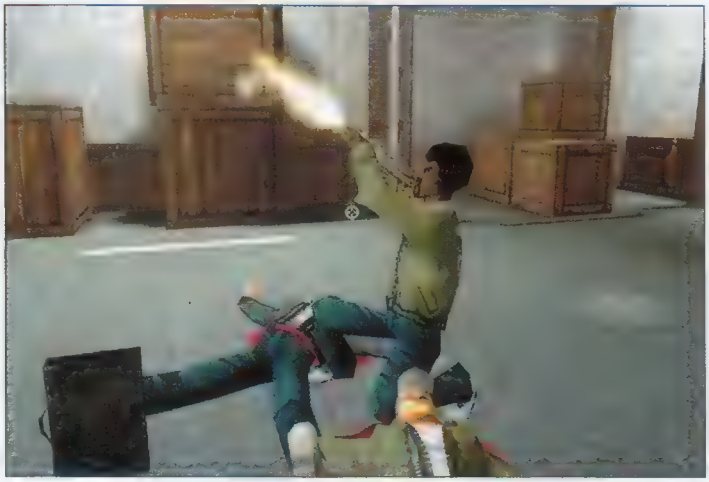
Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

IBIS RIDIBIS NUMQUAM PERIBIS IN BELO

Što nam je razdoblje u kojem ćemo biti zatrpani novim igrama bliže, i vaša su pitanja sve 'žešća'. Budući da ja želim svima odgovoriti, ali i odigrati neke od novijih igara (hej, ne zbog sebe, nego zbog vas), nije mi baš ostalo mnogo vremena. Stoga sam odlučio zaletjeti se do predivne Grčke i kontaktirati duh Pitije, stare proročice, te na brzinu dobiti odgovore za neka pitanja. Nadam se samo da ih razumijete - ako ne, pokušajte ubaciti zareze...

Krešo

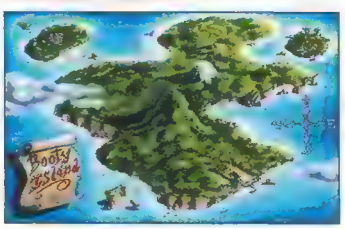


HITMAN CODENAME: 47

Dorian je zapeo u posljednjoj misiji. Sukobio se sa svojim klonovima pa pita kako ih spriječiti da izlaze i kako otvoriti jedna vrata. Pitija progovara:

"Broj klonova ograničen je ne izlaze stalno. Nađi minigun ne bježi od klonova. Namjesti se uz zid i raspali po njima. Kad god kojeg ubiješ dobit ćeš neku poruku. Da bi završio moraš ih ubiti određeni broj, 5 ne 10. Kad su svi mrtvi odvuci jedno tijelo do vrata i ona će se otvoriti. Potom uđi i pretvaraj se da si klon..."

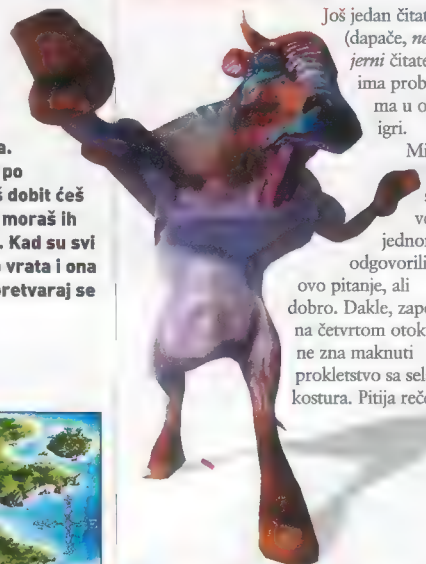
THE SECRET OF MONKEY ISLAND™



Piše nam Zero Cool koji ne samo da je ukrao nadimak iz filma, nego ni ne zna da sam ja nešto stariji obožavatelj prvih dvaju *Monkeya* pa mi objašnjava koja je to igra. No, problem je u tome da se otisnuo brodom prema Monkey Islandu™, ali ne zna kako ondje doći.

Moraš skuhati čarobnu juhu koja će brod prebaciti na Monkey Island™. U kapetanovoj ćeš kabini naći recept pa kreni na kuhanje. Veliki je lonac u kuhinji i, koliko se sjećam, treba ti uže, vino, barut, zastava, hrana iz limenke (u limenci ćeš naći ključ kojim ćeš otvoriti ormarić u kojem je recept), tinta, cinnamon sticks, pepermint... Možda sam nešto zaboravio, bilo je to davno. Svi su sastojci na brodu, samo moraš malo razmisliti o receptu. Primjer, lubanja je zastava (jer je na njoj kosturska glava), a majmunska krv je vino.

BLACK AND WHITE

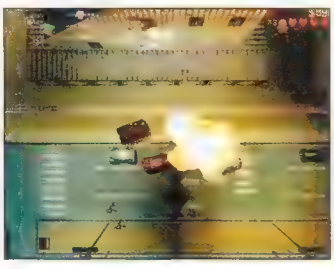


Još jedan čitatelj (dapače, *nevjerni* čitatelj) ima problema u ovoj igri. Mislim da smo već jednom odgovorili na ovo pitanje, ali dobro. Dakle, zapeo je na četvrtom otoku – ne zna maknuti prokletstvo sa sela kostura. Pitija reče:

"Ne proširujte svoj utjecaj na selo jer treba podignuti dva ne tri totema u njemu do pune visine. Treba ih dignuti pojedinačno ne istodobno. Koristi svoje biće za pomoć."

GRAND THEFT AUTO 2

Petar pita kako doći do otoka u jednom gradu gdje je dobio posao da ukrade auto. Kako nije naveo grad, odgovorio sam što sam najbolje mogao jer se doista ne sjećam baš svih gradova.



Strelica koja ti pokazuje gde je posao pokazuje izravan smjer. Kreni u tom smjeru, a kad dođeš do obale, vozi uz nju dok ne nađeš most. Ako slučajno nije na toj strani, obiđi cijeli grad uz sam rub.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA

Jedan čitatelj pita kako u ovoj igri razgovarati s duhom Pelojiana koji se u Tulli pojavljuje u ponoć.

Da bi mogao razgovarati, moraš prikupiti knjige iz svih četiriju kuća, a iz jedne uzeti ogrlicu te je staviti na se. Kad se duh Peloijana pojavi, pristupi mu i razgovaraj s njim. Eh, pitanje je kako ući u te kuće? Vrlo jednostavno. Pogledaj Mural of Enlightment i sva zaključana vrata. Na svima je nekakav krug, usporedi ga s muralom. Jesi? Eto, sad znaš kojim redoslijedom trebaš stati na oznake da bi se vrata otvorila (ako nisi skužio, pokušaj nekoliko puta - nema mnogo kombinacija).
Što se tiče preporuka za slične igre, moram reći da *Icewind Dale, Baldur's Gate* i svi njegovi nastavci, zapravo sve RPG-igre, imaju poteze.

SYSTEM SHOCK 2

Dorian je zapeo na petoj palubi, gdje treba unijeti kod. Pita gdje ih naći jer zna da su raspršeni. Budući da sam već jednom odgovorio gdje su, zamolit ću još samo Pitiju da otkrije kod. A ona reče:

"Unesi 11046 ne 14106 u odašiljač."

MONKEY ISLAND 2

Bojan je došao do kraja gdje treba napraviti voodoo lutku Le Chucka. Ne zna gdje nabaviti sve sastojke te kako pokrenuti dizalo.

Da bi pokrenuo dizalo, moraš napuniti balon i rukavice helijem da bi bio što lakši. Osim toga, moraš nabaviti slinu, kosu i, naravno, lutku. Nju si sigurno našao u kutijama, a slinu (zapravo nije slina, ali bolje je tako reći) ćeš dobiti ako mu daš rupčić. Moraš brzo stisnuti tipku da bi stigao, a ne uspiješ li, pokušaj ponovno. Još ti treba samo kosa, zapravo dlake. Uđi u dizalo i čekaj. Kad Le Chuck dođe, pokreni dizalo - vrata će mu uhvatiti bradu. Iz dizala ćeš izaći na poznato

DLL? ŠTO JE DLL?

Iskra se žali da cijele dane igra *Diablo* jer ne može instalirati nijednu drugu igru. Budući da ne bih htio da se naše djevojke kvare takvim nasilnim igrama, pokušat ću pomoći jednim općim objašnjenjem. Ona kaže da joj kod instalacije fali Mss32.dll. Dll fileovi su potrebni u svim programima - a što točno koji radi, ne bih znao reći. To što ti taj fali, jednostavno znači da instalacija nije dobra, a problem se rješava tako da opališ jedan FIND FILES po cijelom hardu i upišeš ili Mss32.dll ili *.dll. Najvjerojatnije imaš taj file u nekoj drugoj igri (možda čak u *Diablu*) ili programu pa ga jednostavno skopiraj kod ove koju instaliraš. U slučaju da nemaš na računalu taj dll, pogledaj kod prijatelja ili ga potraži na netu.

mjesto ako si igrao Monkey Island™ prvi dio. Ovdje možeš u miru napraviti lutku i vatiti se dolje u borbu.

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

Još se sjećam kad sam prvi put odigrao ovi igru, davno je to bilo... No, vratimo se u stvarnost. Ante traži pomoć u Irskoj, sasuo je gips u pijesak, ali nema vode. Kaže da mu je ručnik presuh. Pitija reče:

"Baterija iz podruma ti je važna ne možeš bez nje. Ako ti je ručnik mokar znači da se osušio pa pokušaj pronaći drugi način za nošenje vode. Ne idi ga namakati ponovno i budi brži."

Zrinka nas pita nešto o čemu smo već nekoliko puta govorili u časopisu. No, kaže da nas je tek počela čitati, pa sam joj odlučio odgovoriti. Naime, riječ je o jarcu u Irskoj.

Kreni skroz nadesno, a kad te jarac sruši, brzo klikni na kamen skroz na lijevoj strani ekrana. Ako si dovoljno brza, George će kamenom zahvatiti uže i jarac se neće moći micati. Što se tiče krčme, ondje moraš ići u podrum. Šifre za SIMSE nećemo ponovno objavljivati jer smo ih već mnogo puta objavili.

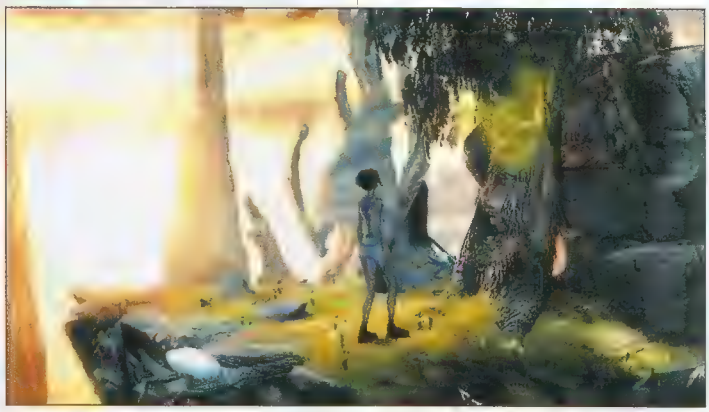
BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

Better late than never bi možda bila ovdje prigodna uzrečica. Naime, Hari i Josip su zapeli u ovoj igri te traže pomoć "majstora" (nisam umišljen, oni su tako napisali... stvarno, pogledajte). Iako je pismo stiglo u posljednji čas, ipak ću im odgovoriti, možda je još tko zapeo na istom mjestu. Dakle, na Zombie Islandu su se popeli na planinu i postavili kameru kod inicijala, dalje se ne znaju maknuti.

Kažete da ste pregledali okoliš, ali očito niste dovoljno pomno. Polagano se pomičite udesno (kamerom) i pregledavajte tlo dok na jednom ekranu ne ugledate oznaku u samom dnu. Kliknite na nju pa pregledajte stup izravno iznad nje. Sada se maknite od kamere te spustite s planine na dokove gdje...

Dakle, nakon razgovora s frajerom u dućanu podi do ograđenog dijela gdje je i nekoliko kutija. Jednu moraš postaviti na zapadnu stranu kod sredine, i to odmah uz ogradu, a s drugom se zaletjeti u nju. Na taj ćeš način srušiti ogradu i dobiti Reveal Talent. Sada prošetaj po gradu i razgovaraj s ljudima... Kad budeš spreman, idi na groblje i pročitaj imena na grobovima. Stani iza onih na kojima je muško ime te ih sruši koristeći PSIONIC PUSH, dobit ćeš ključ za crkvu pa uđi unutra i... Valjda ćeš dalje znati sam jer nije komplicirano.

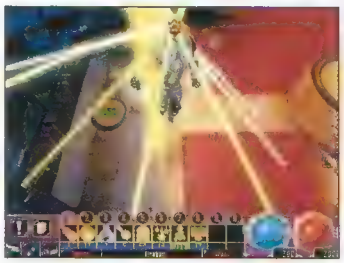
THE LONGEST JOURNEY



Jedno pitanje ima i Marin, kaže da ne može dati crva Riju.

Tvoje mi je pitanje čudno jer znam da moraš dati crva Riju. Možda se nisi riješio dama koje prvo moraš maknuti. No, razgovaraj s Bronsonom, pogledaj planove, razgovaraj s Rijom, u kući pregledaj mačku, razgovaraj s damama, potom opet s Rijom, pa s damama. Sada bi trebao razgovarati s Rijom i dati mu crva (barem sam ja tako napravio, dakle ne bi smio imati problema).

SANITY



Marko je zapeo u THE GRAND THEATERU. Mora prijeći rupu kod stražnjih vrata, a ne zna kako. Da bi to napravio, treba ući u crkvu, ali ne zna ni kako to izvesti.

Već dugo nije bilo pitanja vezanih za ovu igru. Ivan pita kako u trećem poglavlju uzeti AG-unit.

Svoju coca-colu moraš staviti u mješač za boju (ili što već je), a rezultat dati policajcu koji ti smeta. Upotrijebi komadić stakla na laseru te oslobodi (i uzmi) AG-unit pomoću odvijača.

GRIM FANDANGO

Jedan je čitatelj zapeo u potrazi za UNION CARDOM.

Odgovor je malo duži, no pokušat ću biti što kraći. Nakon razgovora s Charlijem idi u High Rollers Lounge, a odande desno pa gore koliko ide. Skroz na vrhu ćeš morati zatvoriti konobara u smočnicu (zatvori vrata i zablokiraj nekom poljoprivrednom alatkom). Uđi u dizalo u kojem je vozilo kakvo vidiš u skladištima - viljuškar ili sl. Idi gore pa zatim oko vozila te na nosivi dio pa gore. Sada se okreni prema viljuškaru i idi nadesno te pritisni gumb za dizalo. Opet si u viljuškaru pa idi s njim naprijed tako da vilice budu ispod desne strane dizala. Ako si sve dobro učinio, dizalo će stati na tajnom katu. Povuci ručku u dizalu da bi mogao ući na taj kat- tu ćeš naći i UNION CARD.

PROBLEMI

Nije to ništa posebno, svi ih imamo, ali... No dobro, krenimo ovako. Ivana kaže da ima problema s igrom jer joj se užasno uspori te *zbrejka*. Odgovaram joj da greška može biti uzrokovana lošom instalacijom, nedostatkom directX-a ili pak dobrog drivera za grafičku karticu. Također je moguće da ti se pali screen saver u pozadini i sve uspori ili... Kao što vidiš, postoji hrpa mogućnosti. Najbolje da se javiš nekom frendu koji se kuži u računala da ti dođe pomoći. E sad, neki me dan nazvao jedan frajer tražeći pomoć u jednoj igri. Kad sam pitao tko je, rekao je da je čitatelj HACKERA. Dakle, budući da moj broj očito cirkulira među čitateljima, a nitko to ne sprječava, možeš se slobodno javiti meni kada ti broj odnekud doleti.

Cheat terminal

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Ovu igru (dobro, ne baš ovu, ali prve nastavke) smo svi igrali. Koliko god voljeli razmišljati o financijama i paziti da uvijek dobijemo dovoljno od poreza da bismo mogli nastaviti graditi, najljepše je opustiti se i pokušati sa šiframa. Zato smo Aljoši koji ima problema s novcem (ko i svi) pripremili ove šifre.
U simulator modu stisni CTRL + ALT + SHIFT + C pa će se pojaviti mjesto za upis šifre. Upiši nešto od idućeg:

Cossacks: European Wars

Nisam siguran jesmo li već jednom imali šifre za ovu igru, ali Fran ih je zatražio pa sam odlučio staviti nekoliko kraćih.
Jednostavno stisnite ENTER da biste poslali poruku te upišite jednu od šifri:

CULTURES

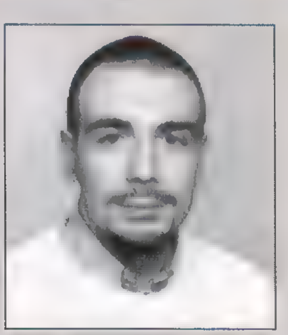
Tri kratke i zabavne šifre (kao i cijela igra) se koriste vrlo lagano. Pritisnite funkcijsku tipku F2 te upišite:

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

Morate pozvati konzolu (ako igrate u mreži, onda na računalu koje koristite kao server) i upisati sv_cheats1. Sada možete aktivirati različite cheatove unosom ovih šifri:

helpline [bez panike]

uvodnik

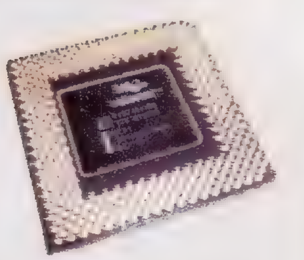


Ivan Polojac

Glavni i odgovorni krivac za pronalaženje odgovora na vaša zapetljana pisma pojavljuje se prvi put glavom i bradom. Nadamo se da ćemo od sada dobivati i više pisama ženskog čitateljstva (alo, majstore, ne radi mi bakina pegla, di da je uštekam, može kućna posjeta?)

Prvo bih htio reći da ste najbolji časopis na svijetu. Moja trenutačna kanta je Celeron 366 MHz na Matsonicovoj MS-7117C maminoj daski s 224MB RAM-a (PC-100), ATI All In Wonder s 32 MB, Creativeovim PC-DVD 12x brzine i WD Caviar 7200 40GB diskom (WD400BB)!!!!!! Htio bih je nadograditi Abitovom AB-ST6R maminom daskom i Celeronom na 1200 MHz!!!!! Je li to pravi izbor za igranje zahtjevnih igara i reprodukciju DVD-ova?

O Što bi jedan moj dragi kolega rekao: "Nogekako!" Makar bi umjesto Celerona 1,2 mnogo bolji bio kakav P3 jer ipak ima više cachea, pa bi, vjerujem, reprodukcija DVD-a bila još bolja.



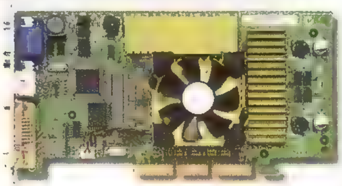
PIŠITE NAM Janus EPH d.o.o. (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: BEZ PANIKE

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin

Uskoro mi je rođendan, a i vrijeme je da zamijenim svoju onemoćalu TNT Vantu s 16 MB. Na raspolaganju mi je 1200 kn i ne znam što kupiti. Imam Celeron na 533 MHz, 128 MB RAM-a, HDD WD 15 GB, Philips 15-inčni monitor... Pomozite, molim vas!!!!!!!!!!!!

O Pa, hepi brzdej unaprijed! Pričekaj malo, možda kapne i kakva lova od baka, djedova, rodbine, a onda ubodi Titanium 2. To je definitivno mrak kartica, pročitaj recenziju kolege Maravića u ovom broju.



Javljam vam se prvi put u nadi da ćete mi odgovoriti na moja pitanja.
1. MB mi je "TOMATO T810B-CT", dok mi je HDD QUANTUM od 30 GB i uopće nisam zadovoljan ni s jednim ni s drugim. Naime, računalo mi je vrlo sporo pa dok HDD radi, prilično se čuje (lupa) - je li greška u MB-u ili u HDD-u? Što bih morao učiniti da bi mi radilo normalno? Napominjem da imam 192 MB RAM-a.
2. Gdje bih mogao nabaviti DRIVER za Scanner LEO "LEOScan-S3" Model NO.: FS-1130A?
Unaprijed zahvaljujem, CAPRIC

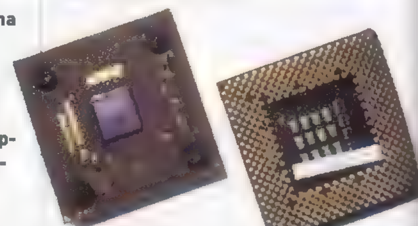
O Ako ti je sustav nestabilan, zamijeni ploču te eventualno memoriju. Što se diska tiče, Quantum je sasvim O.K. Provjeri ga, recimo, s Norton Utilitiesima da vidiš je li živ i zdrav, a i defragmentiranje nije na odmet. Drivere za scanner ti je najbolje potražiti na stranicama proizvođača, a njih ćeš pronaći preko neke tražilice (Google, Yahoo, HotBot...)

Poštovani, imam problem. Kad pokrećem igru *Red Faction*, mogu je igrati samo od 5 sekundi do 5 minuta, nakon čega mi se komp jednostavno *restarta*. Nemam problema ni s jednom drugom igrom, jedino s tom. Pokušao sam s novim driverima za karticu, ali nije pomoglo. Moja konfiguracija je sljedeća: AMD Duron 800, GeForce 2Mx 400 64 MB, 256 MB RAM-a. Ivica

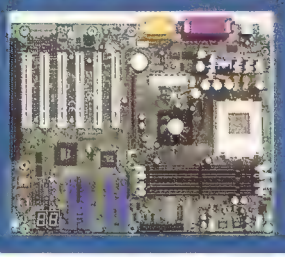
O Na njihovoj stranici, www.redfaction.com, postoji patch, pa ga skini i instaliraj (nije velik). Isto tako provjeri postavke u BIOS-u te pokušaj s nekom manjom rezolucijom i s manje detalja, a onda polako dodaji da bi vidio u kojem trenutku stvar "puca". Nadam se također da imaš dovoljno jako napajanje.

Dragi moji hakerovci, čitam vas od 1. do 73. broja i mogu vam reći da ste najbolji. No, imam i jedan problem - želim nadograditi svoje računalo, P2 350 MHz, 64 MB RAM, 10 GB tvrdog diska. Ne znam što bih kupio pa vas molim da mi kažete najbolju kombinaciju za unapređenje. Novac mi nije problem pa mi dajte naj, naj, počevši od procesora do zvučne.
Antonio

O Nemoj nas previše hvaliti jer će ekipa s njuza opet podivljati te nas napasti da smo smeće :)). Ali inače hvala na komplimentu. E sad, što se unapređenja tiče... Za matičnu ploču preporučujem DFI AK-76SN (jedna vrlo fina "čista" matična ploča, bez on-board komponenti, s 6 PCI-utora, AGP 4x, AMD 761 northbridge, VIA 686B southbridge - ja je imam i mucho sam zadovoljan), a ako pak hoćeš nešto s RAID-om, onda recimo MSI K7T266 Pro - II UR (nova MSI-jeva ploča s novim VIA čipsetom ima SmartKey, USB 2.0 i još mnogo lijepih stvari). CPU - pa biraj... Koliko imaš love, toliko uzmi. XP Athloni su mrak. DDR-a uzmi za početak 256 MB, poslije lako nadopuniš. Disk - hmm. Naš favorit (unatoč pljuvanju ekipe s njuza) su Maxtori, pa onda recimo IBM, Quantum, Seagate... 40 GB bi ti trebalo biti dosta, i previše. Neko dobro kućište, po mogućnosti neka nije JNC (napajači su im u komi). Grafičku - recimo GF2 Titanium (fine performanse za razumnu cijenu). Zvučna - nova mi se Creative Labsova Audigy čini opaka, a i Terra Tecove kartice su također mrak. Onda recimo uzmeš Pioneer 16/40 Slot-In DVD (trebat će ti malo da se privikneš da nema ladicu, ali odličan je za DAE i stvarno brzo čita). Monitor - ovisi o financijskim mogućnostima. Ako imaš dovoljno love, uzmi Sony, ako nemaš, onda LG ili Samsung. Najbolje ti je otići pogledati ih na djelu, vidjeti kojem je slika oštra, a boje lijepe i tople. I frekvencije osvježavanja su također bitne ako mnogo koristiš komp. Veličinu isto odredi sam - koji je put bolje uzeti mrak 15-inčni nego osrednji 17-inčni. Sve iznad 17" je nepotrebno osim ako se ne baviš grafikom/prijelomom teksta ko naši Šime i Mate/arhitekturom. Za igranje u mreži trebat ćeš mrežnu karticu, a tu mi se čini da najbolji odnos kvalitete i cijene nude D-Linkove karice (10/100 UTP, primjerice). I na kraju tipkovnica i miš - klasika. Cherry ili Chicony, vidi koja ti se više sviđa i koja ti je ugodnija pod prstima. A mišonja - Logitech, Microsoft ili Trust. Možeš čak ubosti i optički, ali nemoj bežični, jedino ako ti baš srce ne žudi.



Imam Pentium 3, 256 MB RAM-a I Kyro 2. Sve mi igre štekaju (*Serious Sam, Max Payne...*). Zašto?????????? Help Me!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Mirko



Ako misliš na "mrak konfiguraciju", onda eventualno matičnu ploču (ili specifično tražiti reviziju 1.1 jer je Epoxica u reviziji 1.0 malo problematična te ih dosta dolazi DOA (Dead On Arrival) ili s različitim problemima). Kao zamjensku ploču preporučujem (kao jeftiniju varijantu) DFI AK 76-SN ili MSI K7T266 Pro II UR (već je spomenuh u jednom odgovoru). Naravno, i Abitove su ploče također vrlo, vrlo dobre. Potraži njihove specifikacije na netu i reviewe na tomshardware.com ili anandtech.com - pa vidi koja ti se više svida. I naravno, onaj Tekov pisač smo stavili iz čiste perverzije, no ako ga hoćeš, javi se u EEG i traži gospodina Mladena koji će ti ga, jamačno, vrlo rado pokazati na djelu.

Imaš li drivere za grafičku karticu? A najnoviji DirectX? A drivere za ploču, ako ima VIA čipset? A da malo smanjiš rezoluciju? A ni provjeriti postavke u BIOS-u ne bi bilo na odmet.

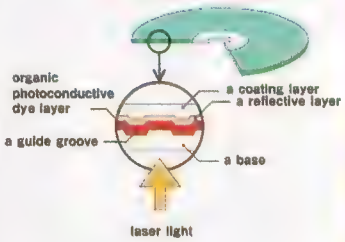
Heil Hitler! Htio bih vas samo pitati koji bi mi 17-inčni monitor preporučili, a da nije skuplji od 2500 kuna? Hvala!

?! Ne volimo naciste. I odrasti već jednom. A odgovor na tvoje pitanje je LG 775FT ili Samsung 750b.

Bog! Kao prvo i prvo, svaka čast Hackeru! Odličan časopis! No prijeđimo na stvar. Prije 3 mjeseca kupili smo novi PC s pržilicom (CD-snimačem) marke Teac 8/8/32 (interna). Koristim program za prženje Nero Burning Rom 5.5, ali mi pržilica neće snimati na 8x. Reklamirali smo i vratili natrag glavnu kutiju PC-ja. Osoba kod koje smo kupili PC rekla je da je kod njega dobro pržila na 8x. On je sve ponovo instalirao i vratio mi PC natrag. Ponovno sam pokušao, ali nije išlo, što da radim? Da opet reklamiram ili da pustim kako je? Unaprijed vam zahvaljujem na odgovoru!
P.S. Kad smo prvi put reklamirali, jamstvo nije bilo isteklo, ali smo morali platiti popravak. Je li to u redu?
Kad smo dobili PC, nismo ništa dobili o pržilici (nikakvog papira). Jesmo li trebali? Hvala! Franjo

Zahvaljujemo na pohvalama. Ne znam točno u čemu je štos, no trebali biste pogledati na kakav CD snimate. Ako je CDRW-medij (piši-briši), onda je moguće da vam pisač jednostavno zbog vrste medija ne da snimati na više od 4x. Ostalo bi sve trebalo provjeriti "uživo". Što se reklamiranja tiče, osobno mislim da bi servis unutar jamstvenog roka trebao biti besplatan, no... poslovanje naših tvrtki ne bih htio komentirati. Dakako, s računalom ste trebali dobiti sve upute, papire za kartice i komponente, a i CD-ove s driverima.

Poludjet ću! Najjednostavnija instalacija gamepada postala mi je noćnom morom.
Konfiguracija mi je Abit KG7 Lite, AMD 1400, 256 DDR, Creative Labs Live Value, Hercules 3D Prophet 4500 64 MB, IBM 30 GB 7200o/m. Problem nastaje pri instalaciji gamepada Logitech Wingman RumblePad USB. Instaliranjem softvera 3.60 b te najnovijih 4.11 za Wingman uvijek se javlja isti problem, softver ne prepoznaje nijedan uključeni Wingman gamepad, ali ga Windowsi ME uvijek prepoznaju te ga ubace u Device Menager pod sound, video and game controllers. Kroz device menager je provjeren konflikt s ostalim uređajima te je utvrđeno da isti ne postoji, a gamepad se uredno smjestio na universal serial bus controllers pod USB root hub. Na game padu uredno svijetle LED-ice i, što je najgore, na dvostruko slabijem stroju je uredno instaliran i radi. Ne znam u čemu je problem, kod mene ga na kompaću ne prepoznaje. Imate li vi kakvih ideja?



Prilično konfuzno... Pokušaj u BIOS-u isključiti sve što ne koristiš (COM-priključke, LPT-priključke ako ih ne rabiš...), tako da si oslobodiš nešto IRQ-ova (makar od 98-ice SE pa nadalje Microsoft forsira famozni ACPI kojim se IRQ-ovi dijele kako bi se oslobodila mjesta za non-Plug & Play uređaje i Legacy uređaje - iznimka je, dakako WinXP). Onda deinstaliraj oba gamepada, odvoji ih od uređaja i restartaj. Provjeri je li ti Device Manager čist od svih uskličnika i upitnika. Potom ubaci prvi gamepad, instaliraj drivere, provjeri radi li. Restartaj i uključi drugi. Budu li se i dalje "klali", onda mislim da je najbolje poslati mail Logitechu i pitati ih za savjet jer, ruku na srce, takvo što nisam još nikad doživio, pa ne znam. Sorry.

"There are better ways to log off."

ZOLA
Autorizirani distributer za
• YAMAHU • SEIKO PRECISION •
• SAITEK • TERRATEC •
SVE ZA IGRU TREBA
Saitek
ST 50
155,00 KN
465,00 KN
CYBORG 3D GOLD
P 150
175,00 KN
355,00 KN
P 1500
RX 400
455,00 KN
449,00 KN
GM 2
VELEPRODAJA: Zagreb, Trg senjskih uskoka 8, tel. 01/6552-727, fax. 01/6529-248
PRODAVAONICA 1: Zagreb, Nova cesta 115 tel. 01/3059-153, fax. 01/3094-583
PRODAVAONICA 2: Trg senjskih uskoka 8 tel. 01/ 6525-6755
VELEPRODAJA U BiH: Zola-Birotehnik d.o.o. Milana Preloga 8, Sarajevo, BiH tel: 00 387 33 267 542
www.zola.hr

SAVJET VIŠE

Shogun

TOTAL WAR

Shogun je vjerojatno najambicioznija strateško-taktička računalna igra, po mnogima i najteža. S obzirom da je riječ o istinskom remek-djelu, nudimo vam strateško-taktički priručnik koji će vam približiti svijet *Shoguna* i pomoći vam da ga što lakše i uspješnije završite

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

Shogun je najkompleksnija strateško-taktička igra koja se pojavila na zaslonima naših računala. Dok su strateški elementi na karti Japana podijeljeni na poteze koji traju jedno godišnje doba, taktički su u cijelosti napravljeni u stvarnom vremenu dajući vjeran opis stvarnih događaja na bojnom polju. Veličina *Shoguna* je u izravnoj povezanosti tih dviju zasebnih cjelina te u suptilnim efektima koje će igračeve strateške odluke izazvati na taktičkom planu. Moral jedinica ne ovisi samo o brojnosti neprijatelja ili njihovoj uvježbanosti, nego i o moralu susjednih jedinica, vremenskim uvjetima, konfiguraciji bojišta, umoru vojnika, karizmi generala koji ih vodi i brojnim drugim čimbenicima. Uostalom, svaki daimyo (vođa određenog klana) ima različita svojstva, što je samo još jedan izazov za igrača. Svaki daimyo preferira određene jedinice, što ga čini ili iznimno opasnim ili ranjivim, ovisno o igračevom izboru. Iz toga je jasno da pobjeda u određenoj bitci protiv određenog daimyja nije samo rezultat dobrog taktičkog razmišljanja igrača, nego i onog strateškog. Novim bi igračima ovaj strateško-taktički priručnik trebao pružiti cjelovit uvid u svijet *Shoguna* i približi im sve gore navedene relacije, dok bi starima trebao približiti neke aspekte omiljene im igre kojih možda nisu ni bili svjesni. Osim toga, priručnik može poslužiti i igračima upravo izašlog expansion diska za *Shogun* kao uvod i dobra osnova za razvijanje novih taktičkih varijanti u novim uvjetima (nove jedinice).

OD ONINSKIH RATOVA DO NOVOG SHOGUNATA

UESUGI TOMOOKI - Tomooki je vođa Uesugi klana na krajnjem sjeveru Japana. Njegov je teritorij okružen planinama i vrlo je lako branjiv, dok rudnici i bogata rižna polja osiguravaju odlične prihode. Tomooki je vrlo mnogo pozornosti posvetio učenju Sun Tzua i odličan je taktičar, a često se drži Sun Tzuova pravila da je katkad pametnije povući se nego napasti. Uesugi klan je često ratovao s Hojo klanom i Takedama.

Zašto je povijest važna i zašto je Sun Tzu velik čovjek

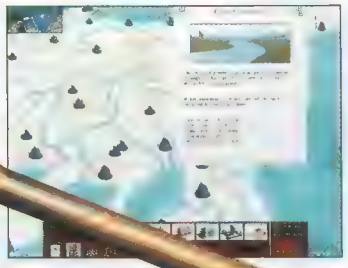
Postoje dva bitna svojstva *Shoguna* koja će imati golem utjecaj na razvoj događaja u igri: *Shogun* je povijesna igra koja opisuje događaje u Japanu u 16. stoljeću, napravljena tako da se poštuju strateške i taktičke zakonitosti ondašnjeg ratovanja, tj. zakonitosti što ih je postavio Sun Tzu u svojoj knjizi Umjetnost rata (Art of War).

I dok poznavanje povijesti Japana nije presudno za pobjedu u igri, informiranost o nekim povijesnim činjenicama znatno će olakšati put do pobjede. Naime, svaki daimyo i svaki taisho (general) napravljeni su prema stvarnim osobama iz 16. stoljeća te se ponašaju kako su se i oni ponašali, stoga igrač može sa sigurnošću znati koji od suparničkih daimyja može biti pouzdan saveznik, a koji ne, te predvidjeti pojedine protivničke korake.

Primjerice, Hojo klan je 1542. godine napao Uesugi klan osvojivši njihove dvije provincije, što će i u igri Hojo klan iskazati prilično agresivno. Drugim riječima, igrač koji bude vodio Uesugi klan mora biti svjestan da bilo kakvo primirje sklopljeno s Hojo klanom nije ništa drugo doli privremena mjera. S druge strane, Uesugi klan je dugo održavao dobre odnose s Mori klanom koji je desetljećima ratovao s Uesugijevim neprijateljima, Odama. O tom povijesnom aspektu *Shoguna* bit će još riječi.

Ekonomija i strategija rukom pod ruku

Nije tajna da strategija jedne zemlje ponajprije ovisi o njenoj ekonomskoj stabilnosti. Pojednostavljeno, više novca znači veću i bolje uvježbanu vojsku. Novčani su se iznosi u feudalnom Japanu izražavali u kokuima. Jedan koku je količina riže koju jedan vojnik pojede za jednu godinu. Svake jeseni poslije berbe igrač dobiva izvještaj o količini dobivene riže izražene u kokuima. Iznos kojim raspolaže je dobivena riža (berbom ili trgovinom)



minus riža potrebna za prehranu jedinica. Ostatak riže prelazi u riznicu iz koje se može financirati uvježbavanje novih jedinica ili izgradnja novih građevina.

U *Shogunu* postoji pet različitih načina ostvarivanja prihoda: berbom riže, trgovinom, crkvenim porezima, izgradnjom rudnika i porezom. Berba riže je najjednostavniji način dobivanja prihoda i ona se obavlja automatski. Količina prikupljene riže na taj se način ne može kontrolirati, ona ovisi o godini. Trgovina je vrlo isplativa, a prihod se dobiva u svim provincijama s lukom ili trgovačkim centrom. Crkveni se porezi mogu skupljati samo nakon što igrač izgradi šest crkava i katedralu; vrlo su riskantan prihod jer često izazivaju pobune u nekršćanskim provincijama. Najbolji prihod je onaj od rudnika. Nadalje, zbroj svih prihoda može se na kraju godine povećati i povećanjem poreza, no to može biti i dvosjekli mač jer nitko ne voli da ga se tlači dodatnim porezom, pa tako ni Japanci u 16. stoljeću.

Najstabilniji i najbolji prihodi su oni koji se ne mijenjaju, stoga im u izgradnji stabilne ekonomije treba posvetiti golemu pozornost. Naime, dok se prinosi riže mijenjaju svake godine, novac dobiven od rudnika i trgovine je stalan, što znači financijsku stabilnost. Da bi ekonomski početak bio što bolji, dobar daimyo mora izgraditi rudnike na svim lokacijama gdje može, a potom se posvetiti izgradnji luka u svim primorskim provincijama, što ima i dublje značenje negoli je sama financijska dobit. Luke imaju i jednu značajnu stratešku prednost - jedinice u provincijama s lukama mogu se pomaknuti u susjedne provincije, ali i u sve provincije s lukom. Dakle, daimyo s mnogo luka ima jednu veliku stratešku prednost - pokretljivost. U stabilne prihode treba ubrojiti i prihode dobivene od portugalskih i nizozemskih trgovačkih postaja. Svaka luka donosi 200 kokua, a trgovačka postaja još dodatnih 200. To znači da na teritoriju s lukom i jednom od dviju trgovačkih postaja igrač dobiva 400 kokua sigurnog prihoda plus prihod od uzgajanja riže.

Što se poreza tiče, savjetujemo vam da prekomjerno oporezivanje ostavite za vrijeme kad vam novac bude hitno potreban i nemate drugog izlaza. Podizanjem poreza odanost svih provincija pada, što traži dodatnu vojnu ili špijunsku nazočnost na tim područjima, što, dakako, povlači dodatne troškove.

Prihod od riže za svaku je provinciju određen njenim zemljopisnim izgledom. Provincije s velikim nizinama donose velike prohode, dok su prihodi u planinskim provincijama vrlo skromni, stoga prilikom ulaganja u rižna polja treba imati na umu nekoliko čimbenika. Prvo, kolika je bazna proizvodnja riže. Za provincije s velikom proizvodnjom, primjerice 600 kokua, izgradnja poboljšanja od 20% može biti vrlo produktivna i isplativa, dok u provincijama s malom proizvodnjom treba izbjegavati ulaganje u rižna polja. Ako provincija donosi 100 kokua riže i ako polja poboljšamo za 20%, takva će se investicija isplatiti tek za 13 godina, što nije ekonomski opravdano. Drugo, uvijek treba imati na umu da riža nije stalan prihod, mijenja se iz godine u godinu. Novac uložen u neko rižino polje možda se mogao uložiti u neki bolji i stabilniji posao. Treće, uvijek treba paziti na odanost provincije. Ako ona padne ispod 100%, prihodi će se smanjiti i zbog manje podrške stanovnika.

Idealno bi bilo kad bi se daimyo prvo pobrinuo za ekonomsku stabilnost svojih

BORBENE JEDINICE I NJIHOVA UPOTREBA

SHOGUN: TOTAL WAR sadrži 11 različitih borbenih jedinica sa specifičnim značajkama koje im u borbi donose prednost nad nekim drugim tipom jedinica. Upravo to igri daje čar - nije dovoljno imati mnogo jedinica, treba ih dobro iskoristiti jer će inače, u najboljem slučaju, rezultati biti neodgovarajući. Dakle, kad se napadaju dva različita protivnika, igrač mora pripremiti dvije različite vojske. Sastav svake od njih uvjetovan je sastavom vojske daimyja kojeg igrač napada. Primjerice, ako igrač napada Takedu, u svoju će vojsku postaviti pretežno yari jedinice koje dobivaju bonus u borbi s konjicom. S druge strane, Takedina konjica može biti vrlo učinkovita protiv Uesugijevih streličara ili Morijevih warrior monkova. Iz toga je jasno da će daimyo koji pokaže najveću fleksibilnost u sastavu svojih vojski vjerojatno lakše ratovati protiv nekoliko različitih protivnika negoli daimyo koji inzistira na određenom ustroju svih vojski.

PREGLED JEDINICA:

Yari ashigaru

Ashigaru je naziv za seljaka, što znači da yari ashigaru jedinice nisu osobito vješte u borbi. Yari je ime koplja koje su nosile. Te su jedinice vrlo jeftine jer se na njihovo uvježbavanje troši vrlo malo vremena. S obzirom da imaju koplje, njihov je osnovni zadatak zaštititi pješaštvo od napada konjice. Zbog njihovog iznimno niskog morala, najbolje ih je koristiti kao potporu streličarima ili za zaštitu bočne strane od iznenadnih napada konjice.

Statistika:	
Faktor napada:	-1
Faktor obrane:	-1
Oklop:	2
Moral:	-4
Brzina hoda:	7
Brzina trčanja:	12

Yari samurai

Kao što sam naziv kaže, to su kopljaničke jedinice sastavljene od dobro uvježbanih samuraja. Za razliku od ashigaru jedinica, moral im je znatno bolji i mnogo su bolje u obrambenim zadaćama. Odlične su za zaštitu ključnih jedinica od napada konjice te za potporu pješaštvu koje je krenulo u napad. Njihov im moral dopušta da se uključe u borbu i "vežu' za se neke protivničke jedinice kako bi dali vremena drugim jedinicama da se ravnopravno uključe u borbu.

Statistika:	
Faktor napada:	0
Faktor obrane:	2
Oklop:	3
Moral:	2
Brzina hoda:	6
Brzina trčanja:	10

provincija, a tek se onda okrenuo ratovanju. Nažalost, u stvarnosti nikad nije tako. Zato je odmah na početku igre potrebno osim ekonomske procjene teritorija napraviti i stratešku, no nekoliko je čimbenika od iznimne važnosti: tko su susjedi, dužina granice, raspored prirodnih bogatstava na vašem teritoriju, geografske značajke provincija (posebice onih uz granicu) te razmještaj vaših i protivničkih trupa.

Kao što je već naglašeno, igrači koji poznaju povijesno razdoblje obrađeno u *Shogunu* već na početku mogu pomno proanalizirati susjede te odrediti tko je tko i kakve su im nakane. Kad je igrač utvrdio odakle mu prijeti opasnost, treba utvrditi kolika je granična crta. Jasno, što je duža, teže će je obraniti. Idući je korak utvrđivanje prirodnih bogatstava na igračevom teritoriju, ali i na susjednim, dakako ako je ta informacija dostupna. U prirodna se bogatstva ponajprije ubrajaju rudnici, a potom izvori kovina koji mogu poslužiti za proizvodnju oklopa.

Zemljopisne su značajke terena važne za planiranje strategije iako njihovi efekti dolaze ponajprije do izražaja na taktičkom planu. Teritoriji s rijekama mjesta su gdje je moguće uspostaviti čvrstu i dobru obranu koja može odolijevati i najjačim neprijateljskim udarima. Visoki su klanci odlična mjesta za obrambene pozicije jer obrani donose značajnu taktičku prednost. Na kraju, važno je sagledati količinu i sastav svojih snaga, a ako je moguće, i protivničkih, gdje opet do izražaja dolazi poznavanje povijesti jer su neki klanovi preferirali određene jedinice. Primjerice, klan Takeda je većinom koristio konjicu, dok je Oda većinom koristio jedinice yari ashigarua. To znači da sastav jedinica kojima se treba suprotstaviti određenom protivniku ovisi o sastavu njegovih jedinica. Ako igrač Takedi pošalje warrior monkove, njegova će ih konjica s lakoćom pregaziti, međutim ako mu suprotstavi yari samuraje, Takedi će biti poraženi.

Takvo planiranje ima nekoliko prednosti. Kratka obrambena crta koja koristi prirodne prepreke poput rijeka i planina lako je obranjiva, što znači da će i relativno malena vojna sila, ako je dobro strukturirana, moći braniti sva područja iza njihovih leđa. Ta će činjenica omogućiti igraču nesmetano razvijanje ekonomije sve dok ne postane toliko jaka da bi se njegova politika mogla okrenuti i nekim ekspanzionističkim težnjama.

Gore navedena procedura analize trenutačnog stanja na bojištu nije samo namijenjena početnoj analizi situacije, nego bi trebala biti uobičajena prilikom svakog poteza, čime bi igrač bio siguran da će u svakom trenutku kontrolirati situaciju kako na svom području, tako i u susjedstvu.

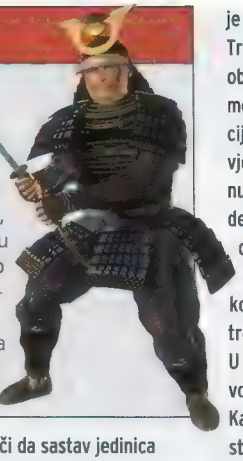
Tijekom strateškog planiranja treba obratiti pozornost na još jedan čimbenik. Naime, odmah na početku treba donijeti još jednu stratešku odluku - gdje napraviti centar u kojem će se proizvoditi jedinice prijeko potrebne i za obranu i za napad. Dakako, zbog ograničenih sredstava nemoguće ih je napraviti mnogo, stoga je pomno biranje položaja ključ uspjeha. Tri su svojstva koja pritom treba uzeti u obzir: količina kovina za izradu oklopa, mogućnost proizvodnje jedinica po nižoj cijeni i mogućnost izgradnje luke. Prvo je vjerojatno najbitnije jer poboljšani oklop nudi bolju zaštitu jedinicama proizvedenih u toj provinciji, što znači da će one donositi taktičku prednost na bojnom polju, drugo omogućuje izgradnju luke koja donosi veliku pokretljivost, dok treće omogućuje jefitiniju kupnju jedinica.

U pravilu, kod odabira, centar treba zadovoljiti barem dva opisana svojstva.

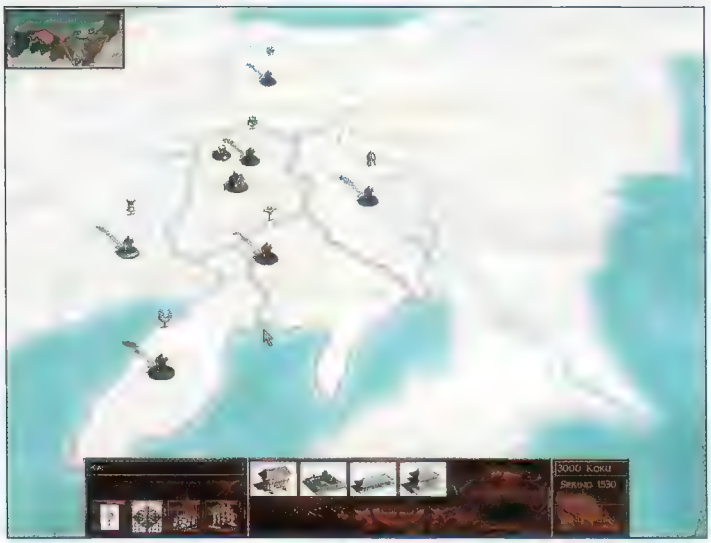
Kad završite gore navedeno ekonomsko i strateško planiranje, možete planirati napadačko ratovanje. Odmah treba naglasiti da se ne preporučuje planiranje napadačkih akcija dok ne postoje neke osnove osiguranja vašeg položaja (obrane). S druge strane, struktura vojski za učinkovitu obranu i napad je različita, pa će za bilo kakav napad trebati strukturirati novu. Budući da je prioritet obrana teritorija koji je pod kontrolom igrača, da bi se osigurao ekonomski napredak (čitaj, više novca), stvaranje napadačkih vojski može teći sporije negoli stvaranje učinkovitih obrambenih vojski.

Cilj odlično isplaniranog napada je osvojiti teritorij bez borbe, a ako je nije moguće izbjeći, neka to bude sa što manje gubitaka, a to se može postići na dva načina. Prvi, da se uz granicu prema neprijatelju asimetrično razmjeste raspoložive jedinice. Trik je u tome da uz dio granice koju nemamo namjeru napasti razmjestimo manji broj obrambenih jedinica, a u zaleđu njihova pojačanja, čime protivnik dobiva na tom području naizgled superioran položaj. Igrač će lažnim slabljenjem na svom boku isprovocirati protivnika da pojača svoj napad na tom području. Istodobno je potrebno na dijelu koji želimo napasti razmjestiti relativno malu, ali vrhunski uvježbanu vojsku strukturiranu za napad te veliku vojsku strukturiranu za obranu (za svaki slučaj). Potom treba pomno pro-

ODA NOBUHIDE

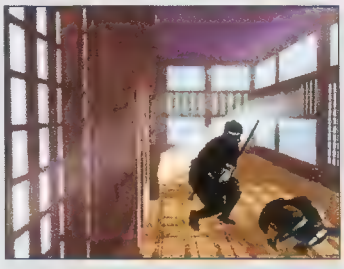


Nobuhide je pobijedio Imagawa klan te je sinu Nobunagi ostavio vrlo snažan klan s kojim je stigao i do shogunata. Nobunaga je bio poznat kao vrlo bezobziran i nasilan čovjek, a njegov stil vladavine i borbe kao vrlo agresivan. Teritorij Oda bio je vrlo bogat, stoga su imali odlične prihode pa su mogli stvoriti veliku i snažnu vojsku. Teritorij, iako u središtu, bio je relativno lako branjiv jer su nizine bile okružene planinskim lancima koji su omogućavali odličnu obranu. Klan je bio specijaliziran za uporabu ashigaru jedinica. Zbog načina vladanja i odnosa prema drugima, Oda Nobunaga je ratovao gotovo sa svim svojim susjedima.



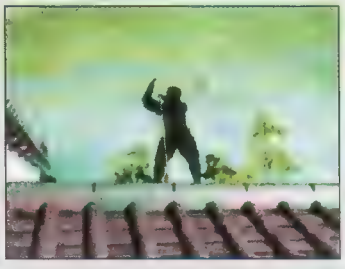
ŠPIJUNSKA POSLA

NINJA - školovan ubojica, cijeli život uči kako skratiti muke neprijatelju svog daimyja. Na igračevom teritoriju služi kao kontrašpijun, a na protivničkom kao špijun. Budući da mora imati visoku čast da bi bio učinkovit, bolje je imati nekolicinu ninji koji će obaviti sav prljavi posao, negoli više njih pa da svaki obavlja pomalo.



GEISHA - pratilja i žena za zabavu. Školovanje su počinjale već kao djevojčice, a neke su se posebno školovale za ubojice. Na igračevom teritoriju služe kao kontrašpijuni, a na protivničkom kao špijuni. Njihovo je umijeće ubijanja daleko veće negoli ninja, a čast im je na početku označena brojkom 2. Kao i kod ninja, što ih je manje, brže se razvijaju.

SHINOBI - po naški, žbir ili cinkaroš. Profesionalni je uhoda i špijun. Osim što na igračevom teritoriju služi kao kontrašpijun, podiže i odanost provincije, dok na protivničkom teritoriju špijunira i izaziva nerede (smanjuje odanost). Dobra i velika špijunska mreža se preporučuje jer je shinobi vrlo jeftin i vrlo učinkovit.



EMISARY - dijele se u dvije vrste: budističke i kršćanske. Imaju istu ulogu - sklapaju primirja i saveze. Kad su razmješteni na igračevom teritoriju, služe kao kontrašpijuni, dok na protivničkom služe kao špijuni. Osnovna je razlika između budističkog i kršćanskog emisaryja u tome što potonjeg kršćanski daimyo nikad neće ubiti.

motriti kretanje protivnika duž cijele granice. Nakon nekoliko neuspješnih napada po boku koji smo prividno oslabili, bit će primoran pregrupirati svoje jedinice duž cijele fronte. To je upravo ono što smo i čekali, jer će pregrupiranjem oslabiti svoju poziciju duž cijele dužine granice. Uz dovoljno strpljenja i čekanja, struktura protivničke vojske će se pomaknuti tako da će većina njegovih jedinica biti vezana uz područje koje napada, a to je područje koje je namjerno oslabljeno od strane igrača kao zamka, dok će drugi bok ostati relativno slabije branjen. To je idalan trenutak za brzi napad s dobro uvježbanim jedinicama i osvajanje nove provincije. Omjer broja vojnika u napadu i onih koji se brane bit će takav da će se branitelji povući u dvorac bez borbe, a igrač će osvojiti novu vrijednu proviniciju. Od takvog načina napada igrač ima dvostruku korist. Prvo, veže veliki broj protivničkih jedinica za područje koje njemu odgovara te efikasnom obranom nanosi velike gubitke protivniku. Drugo, stvara strateški povoljnu poziciju za prodor u protivničko zaleđe te osvaja nove provincije uz minimalne gubite. Ista je taktika primjenjiva i kad je očito da protivnik želi osvojiti određeni teritorij pod igračevim nadzorom. Drugi učinkoviti način napada je onaj gdje se računa s faktorom iznenađenja. Naime, u *Shogunu*

će svaki saveznik ostati saveznik samo toliko dugo dok ne bude dovoljno jak da pregazi svog susjeda. Naravno, to proizlazi iz činjenice da samo jedan daimyo može biti shogun. Dakle, sva savezništva treba tretirati kao privremenu mjeru koja traje samo onoliko koliko je potrebno. U trenutku kad se strateški situacija promijeni i igrač procijeni da je njegov saveznik ranjiv, treba isplanirati i izvršiti napad, što ima dvostruki učinak: igrač će osvojiti nove provincije, što znači nove resurse i više novca, a prijašnji će saveznik dodatno oslabiti pa će mu primirje biti u interesu. Iako će neki reći da je to iznimno podlo, ova je taktika bit Sun Tzu -ova učenja. Sun Tzu je smatrao da je iznenađenje pola pobjede.

Još jedan vrlo važan aspekt *Shoguna* su posebne figure što ih igrač ima na raspolaganju te neke posebne građevine. Posebne figure su shinobi, ninja, geisha, emisary (i kršćanski i budistički). O njima i njihovoj primjeni bit će više riječi u posebnom okviru. S druge strane, građevine lookout tower, i njegov upgrade, iznimno su važne za planiranje i sagledavanje strateške situacije. Naime, izgradnja istih ima dvojako pozitivno svojstvo. Štite igračev teritorij od nepoželjnih protivničkih špijuna te daju informacije o susjednim teritorijima, što je ključno za uspješno planiranje i provođenje akcija.

Na kraju strateškog dijela ovog priručnika još bih želio skrenuti igračima pozornost na nekoliko detalja. Izgradnja zgrada koje ne proizvode jedinice, ali im donose bonuse vrlo je važna jer su upravo oni bitni u taktičkom dijelu. Uvježbanost jedinica i uvježbanost generala je bitna za strateško sagledavanje situacije jer su u slučaju taktičke bitke ti elementi gotovo presudni. Ako ih igrač zanemari tijekom svojeg planiranja, moglo bi mu se lako dogoditi da se njegov savršeni plan izjalovi.

TAKEDA NABUTORA

Nobutora je želio da ga naslijedi mlađi sin, našto se stariji sin Shingen pobunio te ga dao zatvoriti. Iako je Shingen u početku imao problema, uskoro je postao najumješniji daimyo u cijelome Japanu. Njegov je teritorij bio rascjepkan, dio je bio u središnjem Japanu, a dio na jugu, zbog čega ga je bilo teško braniti. Dio teritorija u središnjem Japanu bio je bogat rižom, no glavni su mu prihod bili rudnici. Takeda je posebno volio konjicu, zbog čega je bio vrlo pokretljiv na bojnome polju, no njegova po snazi prilično neuravnotežena vojska bila je odlična meta yari jedinicama. Najčešće je ratovao s Hojo i Uesugi klanovima.

BORBENE JEDINICE I NJIHOVA UPOTREBA

Samurai archers
Streličari su odlična jedinica za davanje podrške. S obzirom da je sastavljena samo od samuraja, uvježbanost im je vrhunska. Najbolje ih je koristiti protiv slabo oklopljenih protivnika kao što su warrior monkovi ili no dachi samuraji, no uvijek treba imati na umu da streličari najbolje djeluju na uništavanje protivničkog morala i stoga ih treba upotrijebiti kad je god moguće kako bi se protivnik uspaničio. Možete ih koristiti i kao normalne samuraje, jer nose i mačeve, no samo u slučaju krajnje nužde.

Statistika:	
Faktor napada:	0
Faktor obrane:	0
Oklop:	1
Moral:	0
Brzina hoda:	6
Brzina trčanja:	10

Naginata
Naginate su jedinice sastavljene od samuraja koji nose skraćeno koplje s mačem na vrhu. Imaju najbolji oklop, ali ih on ometa u kretanju pa su stoga vrlo spori. Ipak, kombinacija oklopa i oružja od njih čini vrhunske obrambene jedinice koje se s podjednakim uspjehom nose i s konjicom i s pješaštvom. Osim toga, oklop ih čini otpornima na strelice i metke pa ih je dobro koristiti i kao mete za odvraćanje protivničke paljbe. Iz tog bi razloga sve obrambene vojske trebale imati barem dvije jedinice naginata koje će obrani dati čvrstoću.

Statistika:	
Faktor napada:	0
Faktor obrane:	6
Oklop:	5
Moral:	4
Brzina hoda:	4
Brzina trčanja:	8

No dachi samurai
No dachi je posebno dugačak mač pa samuraji ne mogu nositi velike oklope, stoga su vrlo ranjivi na napade sreličara. S obzirom da su naoružani samo mačevima, vrlo su osjetljivi i na juriš konjice. U svakom slučaju, ako su no dachi samuraji primorani na borbu, pobrinite se da oni napadnu prvi. Nisu dobri kao obrambene jedinice. Hrabri su i motivirani, stoga ih je najbolje koristiti za brze napade na protivničke pješačke jedinice.

Statistika:	
Faktor napada:	5
Faktor obrane:	-2
Oklop:	1
Moral:	8
Brzina hoda:	7
Brzina trčanja:	12

Mobiteletina Simpa

HT kutak

ERICSSON T20e

Ericssonov T20e ponajviše iznenađuje dimenzijama koje su širinom i visinom poprilično prispodobive modelima T18 i T28, no debljinom od njih ipak znatno odskače. No osim simpatičnog dizajna, "podebljani" T20e ima i povećan kapacitet standardnog akumulatora. Tako nam je sada na raspolaganju izvrsnih 1150 mAh što rezultira zaista dugotrajnom sposobnošću kako čekanja (stand-by) tako i razgovaranja. Jedna od sličnosti T20e s drugim modelima "T" serije jest i poklopac koji zaštićuje tipkovnicu i koji se otvara automatski. Ekran je, kao što smo već navikli u Ericssona, odličan. Naime, unatoč malim dimenzijama, na njemu se nalazi dosta podataka, a pozadinsko osvjetljenje ekrana je izvrsno. U svakom slučaju, po pitanju ekrana ovom telefonu možemo udijeliti najvišu ocjenu i zaključiti da će mnogim potencijalnim korisnicima već on biti dovoljan razlog za kupovinu. Posebna zanimljivost modela T20e je, uz klasično vrijeme, i prikaz "internetskog" vremena, tj. sustava mjerenja vremena kojeg je razvio Swatch. Najjednostavnije rečeno - na svim je mjestima na planeti vrijeme jednako (nema vremenskih zona i sl.) što bi znatno trebalo olakšati komunikaciju između korisnika koji su odvojeni vremenskim zonama. Već je sada jasno da će model T20e biti vrlo popularan naročito u mlađih korisnika kojima ga toplo preporučujemo.

ERICSSON T20E
DIMENZIJE:
101x54x28 mm
MASA:
128 grama
TIP I KAPACITET BATERIJA:
Li-ion 1150 mAh
VRIJEME RAZGOVORA:
600 min
AND BY.
200 h
VELIČINA ZASLONA.
3 retka
IZDVAJAMO.
W@P, aktivan poklopac, govorno biranje, sat s datumom i alarmom, vibracijski alarm, 11 melodija, mogućnost skladanja 9 melodije, ugrađen modem, izbornik na hrvatskom jeziku, 4 igrice...
CIJENA:
Cijena Simpa paketa (mobilni uređaj, bon od 100 kuna, SIM kartica)= 1.098,00 kn

TRIUM MARS

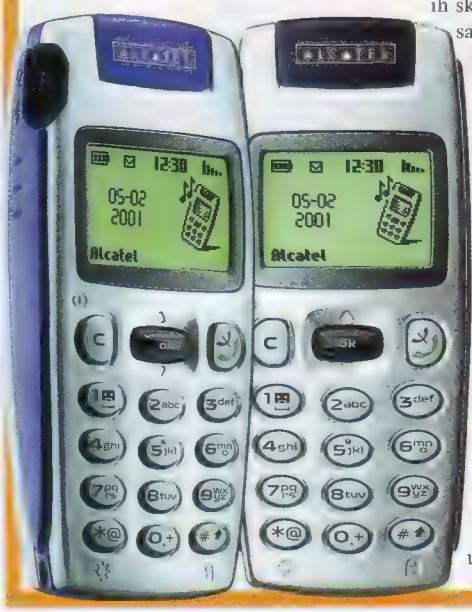
Ovaj francuski mobilni telefon definitivno ima dovoljno aduta da ga se svrsta u best-buy kategoriju. Naime, riječ je o mobilnom telefonu koji nudi gotovo sve mogućnosti i osobine kakve susrećemo u telefonima njegovog cjenovnog razreda, pa i onog višeg. Trium Mars je relativno malen i lagan (115 grama s baterijom) te nudi pristojnu izdržljivost baterije (kako se pokazalo, čak i veću od deklarirane), ima potpuno grafički ekran, speakerphone, notes, igre, vibru..... Uz to, kad ovog "Marsovca" uzmete u ruku, primijetit ćete da, zahvaljujući zaobljenim linijama, dobro leži u ruci. Osim toga, Trium nudi vrlo dopadljive animacije (moguće je odabrati između tri ponuđene grupe animacija). Iako sustav izbornika na prvi pogled zbunjuje, kad uhvatite njegovu logiku - brzo ćete se snaći. Mogućnosti podešavanja su brojne. Interni telefonski imenik pamti stotinu imena (ne brojeva, već imena kojima možete pridružiti po tri telefonska broja), a zanimljivo je da svakom imenu možete dodijeliti odgovarajuću ikonu po kojoj ćete odmah prepoznati tko vas zove. Što se tiče melodija, Trium Mars nudi dvadeset "marsovskih" melodija pa kada vam mobitel bilo gdje zazvoni - ne brinite, odmah ćete znati da je vaš.

TRIUM MARS
DIMENZIJE:
115x44x29 mm
MASA:
115 grama
TIP I KAPACITET
Ni-MH 800 mAh
VRIJEME RAZGOVO
180 min
STAND BY:
180 h
VELIČINA ZASLONA:
4 retka
IZDVAJAMO:
Vibracijski alarm, izbornik na hrvatskom jeziku, igrice, WAP, speakerphone...
CIJENA:
Cijena Simpa paketa (mobilni uređaj, bon od 100 kuna, SIM kartica) = 598,00 kn

Alcatel One Touch 511

Malen i papren

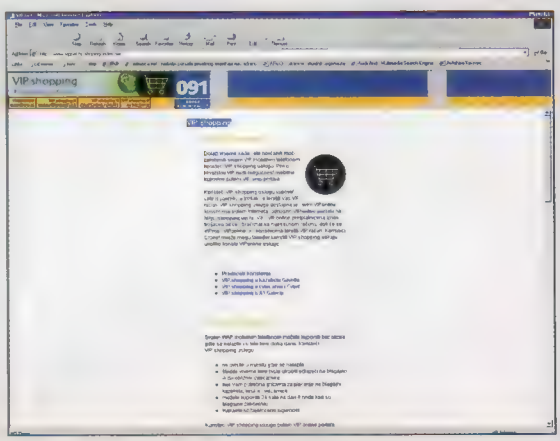
I ovaj je model pokazatelj novog dizajnerskog smjera ovog francuskog proizvođača. Sjetimo li se starih Easyja i Maxova, One Touch 511 predstavlja doista drastičan pomak. Uistinu je malen, dimenzije su mu 97 x 42 x 20 mm, a teži samo 75 grama. Radi na obje europske frekvencije i ima litij-ionsku bateriju snage 600 mAh koja se u praksi pokazala dostatnom za tri dana uporabe. Komunikacijska svojstva su mu odlična, vrlo dobro lovi signal iako nema vanjsku antenu. Tipke su plastične, relativno plitkog i preciznog hoda te vrlo ugodne za uporabu. Vrlo je lukavo rješenje i navigacijska klackalica koja se giba u tri smjera - gore, dolje i unutra. Pomoću nje i "C" tipke kontrolirate sve izbornike koje možete namjestiti da budu na hrvatskom, a uređaj posjeduje i predvidljivi unos teksta za hrvatski jezik. One Touch 511 posjeduje i vibracijsku dojavu poziva, glasovno biranje za najviše 50 unosa, WAP-pretraživač u 1.1 inačici, diktafon kojim možete snimiti 20 zapisa u trajanju do 3 minute i EMS-funkciju tekstualnih poruka (možete slati slikovne poruke i melodije uz tekst). 511-ica ima nekoliko igara i 30 vlastitih melodija doista odlično izvedenih zahvaljujući polifonom zvonu. Osim toga, možete ih skinuti i s Interneta ili ih sami skladati. U adresaru možete unijeti četiri kategorije pod jednim unosom - ime, kućni broj, broj mobilnog telefona i broj u uredu - i naravno, kad vas netko zove, prikazuje se ime s odgovarajućom ikonicom - kućicom, mobitelom ili neboderom. **Posljednji je adut 511-ice njegova cijena - oko 1700 kuna, odnosno 37,7 kilograma teletine.** Zahvaljujemo gospodinu Damiru Bučeviću iz tvrtke Alcatel Hrvatska d.o.o. na ustupljenom uređaju.



trendovi

VIP.navigator i VIP.shopping - kupnja ulaznica putem mobitela

VIP.navigator je mobilni vodič koji, ako imate GPRS-mobitel, može odrediti automatski ili ručno vašu poziciju, a nakon toga na vaš zahtjev pokazati 6 najbližih benzinskih crpki, restorana, bankomata, rent-a-car poslovnica... Usluga je osmišljena i razvijena uz pomoć tvrtki GISDATA i Ericsson Nikola Tesla d.d. Više informacija možete potražiti na **www.vipnet.hr**. VIP.shopping je dopunjen uslugom kupnje kinoulaznica - trenutačno možete kupiti ulaznice samo za kino "A1 Galleria" u Importanne galeriji, a uskoro ćete moći i za druga hrvatska kina. Korisnik odabire film, datum i vrijeme predstave, te željeni broj ulaznica koje preuzimate pokazivanjem povratne SMS-poruke ili na automatu.



Ericsson T68

U idućem broju Mobiteletine predstavljamo vam Ericssonov *Flagship* - T68 - GPRS-mobilni telefon vrhunskih svojstava sa zaslonom u boji. Pripremite papirnate maramice... Pavlovljev efekt zajamčen.

Ericsson T65

Još jedan GPRS-novitet

Ericsson definitivno odustaje od dizajna *á la Volvo*, iako tu pomalo gubi na originalnosti. Zlobnici će za model T65 reći da je križanac Panasonica i Nokije, što i nije loša vijest, ali mislimo da nije posve istinita. Izrađuje se u tri boje - kozmičko plavoj, mjesečevo žutoj i polarno plavoj. Zamišljen je kao *entry level* GPRS mobilni uređaj, stoga je "okljaštren" za neke funkcije - Bluetooth i infracrvenu vezu. T65 ćete s računalom moći povezati putem RS232 kabela ili novog USB-kabela. Za razliku od prethodnika, litij-ionska baterija mu je učvršćena na poleđini, dok SIM-karticu ubacujete odozgo u mali *slot*. Komunikacijska su mu svojstva odlična, što je bilo za očekivati. Zaslon je iznimno pregledan i može prikazati do šest redaka teksta. Vrlo je dobro osvijetljen, a prilikom gašenja svjetla koristi *fade out* efekt. Možete namjestiti *wallpaper* (sličicu za pozadinu zaslona), a nakon nekog vremena uključit će se (po želji) *display sleep*, *screensaver* kojim uređaj dodatno štedi bateriju. Tipke su malene i prilično tvrde, ali zato iznimno precizne. Navigacijska klackalica je odlična, kreće se u četiri smjera, a pomoću klasičnih "Yes" i "No" tipki potpomaže navigaciji kroz izbornike. Vrlo je efektna tipka kojom izravno pristupate Internetu (vidi plavu tipku na fotografiji ispod "Yes" tipke). Uređaj posjeduje WAP-pretraživač u 1.2. inačici, vibracijsku dojavu poziva, glasovno biranje, više unosa pod jednim imenom (ime, prezime, brojevi telefona, e-mail adresa, kućna adresa...). Dakako, moguće ga je i sinkronizirati s računalom. Teži samo 94 grama, a dimenzije su mu 105 x 49 x 21 mm. Baterija se pokazala dostatnom za pet dana umjerenog korištenja. **Cijena ovog modela bit će između cijena modela T29 i T39.** Zahvaljujemo gospodinu Zlatku Buzini iz tvrtke Ericsson Nikola Tesla d.d. na ustupljenom uređaju.

Mitsubishi Trium Eclipse

Mali svemirac...

Iako nosi naziv Mitsubishijevog automobila, ovaj je mobilni telefon vrlo originalan. Glavni mu je adut zaslon visoke rezolucije koji može prikazati 256 boja. Radi na obje europske frekvencije i posjeduje WAP-pretraživač u 1.2.1 rezoluciji. Moguće ga je povezati s računalom putem infracrvenog sučelja, ima vibracijsku dojavu poziva, glasovno biranje, tzv. *desktop hands free* funkciju, dvije igre, polifone melodije zvona, predvidljivi unos teksta po T9 algoritmu za svjetske jezike, dnevnik, diktafon, kalkulator, pretvarač valuta, sat s alarmom koji prikazuje i svjetsko vrijeme, te nekoliko grafičkih tema koje možete postaviti kao *wallpaper* na glavnom zaslonu. U početku je zamišljen kao GPRS-uređaj, no iz nepoznatog razloga nije kao takav stigao na naše tržište. Komunikacijska svojstva su mu dobra, jedino je bilo neznatnih problema s prijamom na mjestima gdje je signal slab. Zaslon u boji je vrlo pregledan, iako nešto teže čitljiv na izravnom sunčevom svjetlu. Gumaste su tipke dobre, navigacijska je klackalica klasično riješena, no pokazala se sasvim dobrom. Uređaj teži samo 110 grama, a dimenzije su mu 123 x 48 x 29 mm. Litij-ionska baterija snage 900 mAh pokazala se dostatnom za tri dana umjerenog do pojačanog korištenja (uzmimo u obzir da zaslon u boji treba "napojiti"). **Cijena ovog mobilnog uređaja u maloprodaji je oko 3500 kn, odnosno 77,77 kilograma teletine.** To je trenutačno jedan od dvaju najskupljih Triuma - drugi, Mondo, ćemo vam predstaviti u jednom od idućih izdanja Mobiteletine. Zahvaljujemo tvrtki Sabo d.o.o. na ustupljenom uređaju.

NOVOSTI

Prva Siemensova tiskovna konferencija

Siemens Hrvatska d.d. je održao prvu tiskovnu konferenciju na kojoj je najavljen i *entry-level* mobilni telefon - C45. Namijenjen je manje zahtjevnim korisnicima, posebice mladima. Ima izmjenjive prednje maske, NiMH-bateriju i vrlo je dopadljiva oblika. Recenziju tog uređaja moći ćete pročitati u jednom od idućih brojeva Mobiteletine.

kupujete?

kupujte kvalitetno!

ABIT GF3 Titanium serija

Pri odabiru komponenata vaše konfiguracije stabilnost i brzina imaju najznačajniju ulogu. Vjerujemo da i Vi želite znati što kupujete birajući komponente koje ćete ugraditi u računalo. U HGspotu posebnu pažnju posvećujemo pristupačnoj cijeni, ali i kvaliteti svake komponente koju ugrađujemo u vaše računalo. Takav je slučaj i s vrhunskim komponentama iz Abita.

U skladu s novom ponudom nVIDIA grafičkih čipova, Abit je među prvima predstavio Siluro GF3 Ti 500 grafičku karticu. Siluro GF3 Ti500 je baziran na GF3 Titanium 500 seriji čipova. Sa brzinom jezgre od 240 MHz i memorije na 500 MHz. Siluro GF3 Ti 500 predstavlja neosporenog kralja performansi i predstavlja pravi izbor za korisnike željne istinske snage. Abit Siluro GF3 Ti200 je prva kartica temeljena na novom GeForce3 Ti200 grafičkom procesoru koji radi na 175 MHz, dok RAM memorija radi na 400 MHz. Kartica koja se ističe iznimno povoljnom cijenom, korisnicima Ti 200 kartice će omogućiti prikaz čudesnog svijeta Pixel/Vertex shadera.

HGspot quality checked configurations

AMD Duron 700

MBO socket A,SiS730,UDMA 100,
200 MHz BUS,
VGA 64 MB, zvuk, modem, LAN 10/100,
AGP 4x, mATX
AMD Duron 700 MHz, 128 kb cache,
socket A,
BUS 200 MHz
Cooler (socket A)
DIMM PC-133, 64 MB, 168 pins,
SDRAM, brand name
Midi Tower, 230 W, ATX
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 5.400 o/min.,
2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"

gotovina, virman : 3.770 kn
rate: 12 x 370 kn

AMD Athlon XP 1500

MBO socket A, VIA KT133A, UDMA 100, 2
66 MHz BUS, zvuk, AGP 4x
AMD Athlon XP 1500+, 1333 MHz, 256 kb c.,
socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC, Sanyo denki,
(socket A, socket 370) Cooler for a case
Vodljiva termostabilna pasta, TITAN TTC-S101
(Silver greace)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins,
SDRAM, brand name
Midi Tower, 300 W, ATX
VGA RIVA TNT 2 Vanta, 16 MB
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2, Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI

gotovina, virman : 5.970,00 kn
rate: 24 x 307 kn

Intel Pentium 4 1.5 GHz

MBO socket 478, i845 , UDMA 100,
400 MHz BUS, zvuk, AGP 4x
INTEL Pentium 4 socket 478 1.5 GHz,
256 kb c., BUS 400 MHz
Cooler INTEL, original (socket 478)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins,
SDRAM, brand name
Midi Tower, 300 W, ATX 2
VGA RIVA TNT 2 M64, 32 MB
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min.,
2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI

gotovina, virman : 6.740 kn
rate: 24 x 342 kn

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

www.hgspot.hr

Prodaja:
Brune Bušića 11, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666,
Fax: 01 663 7267

Servis:
Brune Bušića 17, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 6461

HGspot

uvod

Ovaj je mjesec izašlo doista mnogo novih grafičkih kartica, stoga smo ih, vjerujući da ćemo ih naći i u našim trgovinama, odlučili testirati. Nažalost, kako Hrvatska nije najzanimljivije tržište, one gotovo uvijek stižu s malim zakašnjenjem, a ovaj put se to dogodilo možda i zbog toga što su pojedine trgovine svoje adute čuvale za Info sajam. Čekali smo koliko smo mogli, no nismo dočekali nove GeForce 3 Ti kartice. U posljednji smo čas dobili GeForce 2 Ti kartice, a poslije i Radeon 8500 te ih pridružili sada već starim modelima čije će cijene, nadamo se, pasti zbog dolaska novih. Sva smo testiranja radili u najčešćoj igraćoj rezoluciji 1024x768 na 32-bitnoj boji i detaljima na maksimumu. Na testnom su računalu bili instalirani Windowsi 98 SE, najnoviji 4in1 driveri (4.35) i najnoviji driveri za grafičke kartice. Za sve nVidijine kartice koristili smo Detonator XP 21.83 drivere, dok smo za Kyro II skinuli posljednju objavljenu inačicu na siteu. No, u ovom broju nećete čitati samo o grafičkim karticama. Tu su i slušalice namijenjene svakom gamerskom džepu koje bi trebale osigurati nesmetanu komunikaciju tijekom mrežne pucačine. U vašu mirnu i preciznu ruku kojom ciljate protivnike dobro će sjesti bežični optički miš, a prostor za nove i uvijek megabajta gladne igre trebao bi osigurati Seagateov disk.

Goran Maravić

ZAHVALJUJEMO TVRTKI FORMEL NA USTUPLJENOM RAČUNALU NA KOJEM SU OBAVLJENA TESTIRANJA GRAFIČKIH KARTICA U OVOM BROJU HACKERA

MATIČNA PLOČA: ECS K7VTA3
PROCESOR: AMD ATHLON 1.4 GHz
MEMORIJA: 256 MB DDR RAM
HDD: MAXTOR 15 GB 5400 ATA 100

FORMEL: 01/ 364 08 53

izvrsna kombinacija

HACKER PREPORUČUJE

Trust AMI Mouse 250

Dugo je vremena trebalo da se netko napokon dosjeti te kombinacije. Prvi je to učinio Logitech, ali se zato Trust pobrinuo da taj proizvod i cijenom približi većem broju korisnika

Poznate su sve prednosti optičkih miševa nad njihovom starijom braćom s kuglicama, pa nećemo o tome. Radije ćemo spomenuti dosjetljivost Trustovih inženjera koji su se jednostavno dosjetili od prijamnika za radiosignale što ih šalje ovaj miš napraviti i cradle u koji ćemo ga umetnuti. Miš nije samo praktičan, u njem su NiMH-baterije koje se pune stavite li ga u cradle. Kako su gotovo sve baterije za bežične miševe AAA-formata koji kod nas baš i nije dostupan, još više cijenimo taj potez (sjetite se samo nekog hitnog posla koji ste htjeli obaviti, ali su vam se istrošile baterije). Cradle se na računalo može spojiti preko USB-a ili PS2, vama je prepušten izbor jer dobivate pretvarač na kraju kabela. Nažalost, struja iz USB-a nije dovoljna da bi se napunile baterije, stoga ćete ga morati spojiti i na struju preko priloženog transformatora. Prvobitnu radiokomunikaciju ostvarit ćete stiskanjem tipki za vezu na mišu i na cradleu. Komunikacija je besprijekorna, a moguća je na dva kanala ima li netko u vašoj blizini isti miš. Dizajn je izvrstan. Savršeno leži u ruci, precizan je zahvaljujući dobro pogođenoj težini, a svaki klik odaje čvrstoću izrade kućišta. Kotačić je malo tvrđi za pokrenuti, ali tako i treba biti. Iritantno svojstvo prvih optičkih miševa da svijetle ovdje je svedeno na minimum, što je pohvalno jer nakon nekoliko sati kasnonoćnog rada ide na živce lightshow po zidovima. Vrlo je precizan, pa ako ste razmišljali o kupnji bežičnog miša, neka vam ovaj bude u užem izboru.

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	389 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, BATERIJE NA PUNJENJE, PRECIZNOST
PROTIV	NIŠTA
DOJAM	VRLO DOMIŠLJATO RJEŠENJE

Seagate Barracuda

Potreba za više prostora na disku s vremenom raste, što su najviše osjetili korisnici novih Windowsa XP, pa nije naodmet posegnuti za novim tvrdim diskom. Seagateov proizvod iz serije Barracuda bio bi poprilično dobar izbor. Disk ustupljen na testiranje kapaciteta je 40 GB, brzina vrtnje njegovih ploča je 7200 okretaja u minuti, a spojit ćete ga preko ATA 100 sučelja. Brzina mu je na razini IBM-ovih diskova, ali stvara veću buku, doduše još je uvijek tiši od Quantuma ili Maxtora. Prilikom instalacije diska u kućište pokušajte ga staviti na dobro hlađeno mjesto jer se disk poprilično grije, ali ne više od ostalih diskova te brzine vrtnje.

PROIZVOĐAČ	SEAGATE
USTUPIO	NITEL COMPUTERS
CIJENA	1308 KN
ZA	KAPACITET, BRZINA
PROTIV	GRIJANJE (NO TO JE BOLJKA SVIH 7200 DISKOVA)
DOJAM	DOBAR IZBOR ZA VAŠE RAČUNALO

Kartica obična izgleda

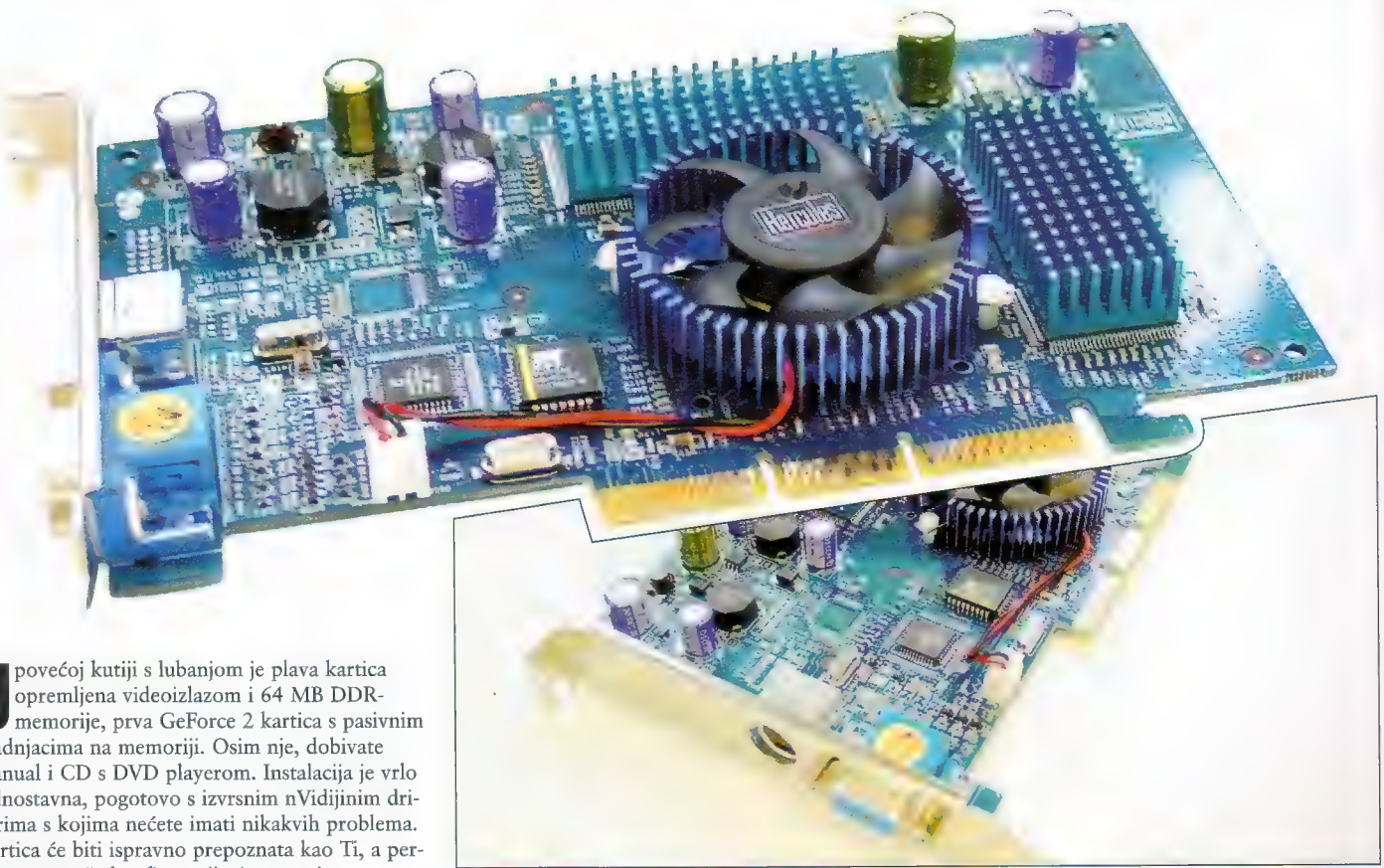
GeForce 2 Titanium

Napokon smo dočekali proizvode s Titanium imenom. Na testiranje smo dobili dvije kartice utemeljene na GeForce 2 Ti čipu, crvenu i plavu.

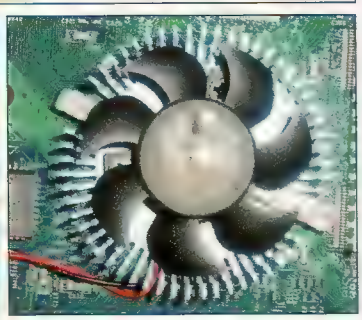
Već pogađate da je plava Herculesova, dok je crvena MSI-jeva, tajvanskog proizvođača koji je u posljednjih godinu dana dosta agresivno prodro na tržište svojim kvalitetnim matičnim pločama, a sad polako osvaja i tržište grafičkih kartica. Najavljene su sve Titanium (GF2 Ti, GF3 Ti 200 i Ti 500) kartice tog proizvođača, a mi pretpostavljamo da će sve biti crvene. Koja je razlika između "običnog" GeForce 2 čipa i GeForce 2 Titanium čipa i ne nudi li nam on nVidijin GeForce 2 Ultra pod drugim imenom? GeForce 2 serija čipova je proizvedena u 0.18-mikronskom procesu, a najbolji čipovi iz svih proizvodnih linija testirani su na 250 MHz taktu i oni koji su prošli prodavani su kao Ultra, što je prouzrokovalo vrlo visoku cijenu kartica s tim čipom. Titanium serija se proizvodi u 0.15-mikronskom procesu, što rezultira manjim zagrijavanjem i boljom optimizacijom čipa, što pak dovodi do jednostavnijeg povećanja takta, tj. svi GeForce 2 Ti čipovi bez problema postižu takt od 250 MHz, pa nisu potrebna skupa testiranja da bi se provjerilo koji to čipovi mogu. Kako je površina čipa sada manja, bolja je iskoristivost materijala i proizvodne vrpce pa kad se to odbije od troškova nove proizvodne vrpce, dobivamo poprilično jeftinije čipove negoli su Ultra. A jeftiniji čipovi za proizvođače kartica znače i jeftinije kartice za nas krajnje korisnike. Sad kad znamo i to, možemo prijeći na kartice.

HACKER PREPORUČUJE

Hercules 3D Prophet 2 Titanium



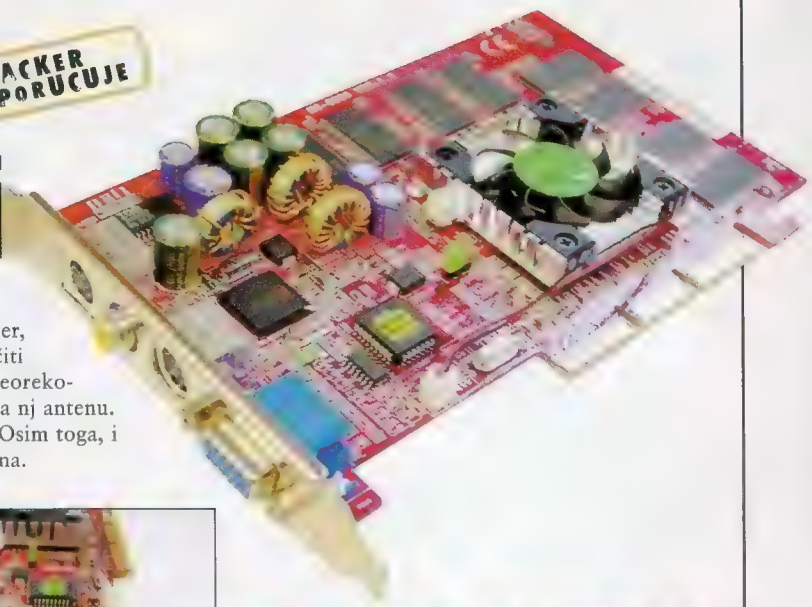
U povećoj kutiji s lubanjom je plava kartica opremljena videoizlazom i 64 MB DDR-memorije, prva GeForce 2 kartica s pasivnim hladnjacima na memoriji. Osim nje, dobivate manual i CD s DVD playerom. Instalacija je vrlo jednostavna, pogotovo s izvrsnim nVidijinim driverima s kojima nećete imati nikakvih problema. Kartica će biti ispravno prepoznata kao Ti, a performanse vaše konfiguracije će porasti. Zagrijavanje čipa na kartici je u granicama normale i neće vam povećati temperaturu sustava. Preporučujemo da je nabavite.



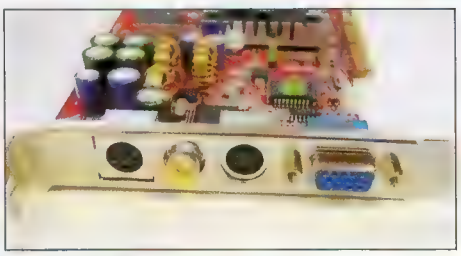
PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	1465 KN
ZA	CIJENA, PERFORMANSE, KVALITETA
PROTIV	IPAK JE SAMO GEFORCE 2
DOJAM	KVALITETNA I PRISTUPAČNA KARTICA

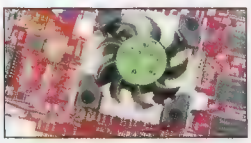
MSI Starforce 836 GeForce 2 Ti

HACKER PREPORUČUJE



MSI nas je odmah oduševio crvenom bojom koja kao da najavljuje opasnu karticu. Ako ste vlasnik neke od MSI-jevih Limited ploča, izvrsno će vam odgovarati uz nju. Osim performansama, koje su nešto iznad Herculesovog proizvoda, ova se kartica može pohvaliti i izvrsnom opremljenošću. Osim drivera i već poznatog 3D Turbo! programa, dobit ćete i besplatan MSI DVD player te igru *Sacrifice*. Osim videoizlaza, kartica ima i videoulaz, što znači da na svom računalu možete gledati snimku s video playera, videokamere ili čak DVD playera. TV program nećete moći pratiti jer nema TV tuner, ali tome možete doskočiti spojite li primjerice videorekorder s TV tunerom, a na nj antenu. Doista izvrsna kartica. Osim toga, i cijena joj je vrlo povoljna.





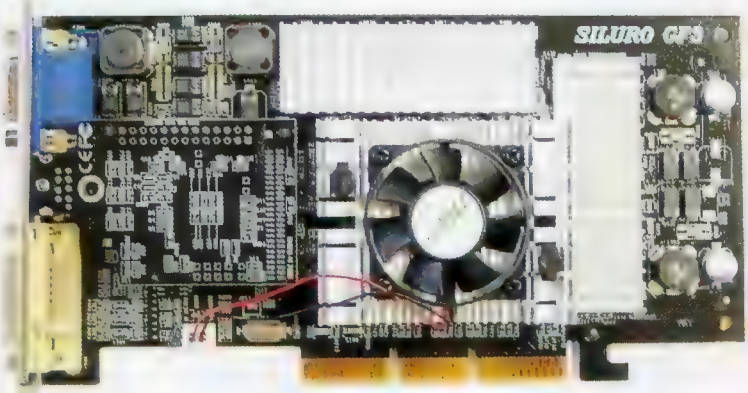
PROIZVOĐAČ	MSI
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	1486 KN
ZA	CIJENA, PERFORMANSE, KVALITETA, VIDEO IN
PROTIV	"SAMO" GEFORCE 2
DOJAM	DOBRO OPREMLJENA KARTICA IZVRSNE CIJENE

Testirano s	Inno3D GeForce 2 GTS	Hercules 3D Prophet II Titanium	MSI Starforce 836
3Dmark 2001	3027	3738	3777
Q3 Arena demo001	95 fps	105 fps	112 fps

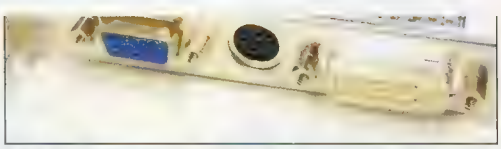
S obzirom na cijene spomenutih dviju kartica, ali i najave cijena ostalih Titanium kartica, možemo zaključiti da GF2 Titaniumi žele izbaciti MX-seriju nVidijinih kartica, što je dobro jer su njegove performanse poprilično jače od već zastarjelih MX-ica.

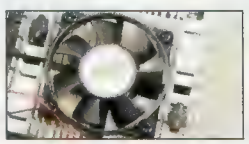
Kartica obična izgleda

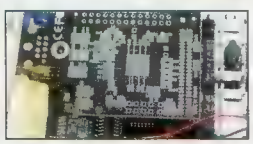
Abit GeForce 3



Nakon testiranja kartica u svim bojama, stigla je i jedna u klasičnoj zelenoj, kakve su bile manje-više sve do prije godinu dana. Abitov je zaštitni znak postala kutija-kovčeg s karticom, što nije samo simpatično rješenje, nego i praktično, pogotovo ako često prenosite hardver od trgovine do uredništva. S ovom smo se karticom bavili kraće vrijeme jer smo je brzo trebali vratiti u prodaju pa vjerojatno sada već ima sretnog vlasnika. No i to je bilo dovoljno da shvatimo da je Abit ostao dostojan svog imena koje kod nas uživa poprilično veliki ugled (baš kao i u uredništvu Hackera). Abit je kao i ostali proizvođači uključio DVI-izlaz na svojoj kartici uz klasični konektor, no tu je i videoizlaz za spajanje na TV. Zanimljivo je da je kod Abita to uvijek riješeno dodatnom malom karticom zalemljenom na već postojeću. Zvuči loše, ali zapravo nije i nemojte da vas to odvrati od kupnje. Teška je kartica brzo sjela n svoje mjesto i testiranje je otpočelo. Otkrili smo da su j performanse jednak ostalim grafičkim karticama s tim čipom koje smo testirali. Dakle, izb je na vama. Samo ćemo vas upozoriti nešto prije nego što cijena odluči: ako imate Abitovu ploču, preporučujemo vam za proizvođača grafičke kartice također Abit, a isto možete primijeniti i za MSI. Takve konfiguracije rade stabilnije, možda čak i brže, jer mi baš nismo bili zadovoljni kombinacijom testiranih grafičkih kartica s matičnom pločom testnog računala.







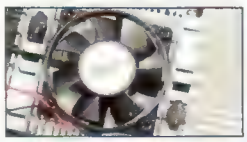
PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	3740 KN
ZA	PERFORMANSE, KVALITETA IZRADE
PROTIV	CIJENA I SKORI IZLAZAK TITANIUMA
DOJAM	MA, SUPERKARTICA KOJU SVI ŽELIMO

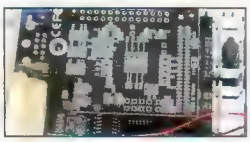
Testirano s	Inno 3D GeForce 2 GTS	Abit Geforce 3
3Dmark 2001	3027	4707
Quake 3 Arena	95 fps	118 fps

Kvalitetni stranac

Pine GeForce 3

U najmanjoj je kutiji došla Pineova GeForce 3. U njoj smo našli samo ono nužno, ali joj je zato i cijena nešto povoljnija nego kod drugih proizvođača. Logo proizvođača naći ćete samo na srebrnoj naljepnici na aktivnom cooleru, i to kad je presijavate na svjetlu, dok je na samoj kartici samo logo proizvođača čipa. Iako nam je Pine relativno nepoznat proizvođač, kartica je vrlo kvalitetna. Na nekim proizvodima manje poznatih tvrtki obično je nekvalitetan hladnjak i završna obrada, ali to ovdje nije slučaj. Kao što je primjereno kartici tog razreda, opremljena je, osim klasičnim konektorom za spajanje na monitor, i DVI-konektorom koji daje kvalitetniju sliku, ali za to, dakako, morate imati i odgovarajući monitor. Tijekom instalacije nismo imali nikakvih problema, koristili smo, kao i za sve kartice s nVidijinim čipom, Detonator XP drivere inačicu 21.83. Malo smo bili razočarani performansama u 3Dmarku 2001, očekivali smo nešto bolji rezultat, ali nakon reinstalacije svih drivera i testiranja ostalih grafičkih kartica došli smo do zaključka da je vjerojatno kriva neka komponenta konfiguracije. Spartanska oprema kartice rezultirala je nešto konkurentnijom cijenom, što je svakako hvale vrijedan potez, jer kad se odlučimo na kupnju GF3-kartice, ne zanima nas ništa drugo, pogotovo ako joj to povećava cijenu. Ako je netko razmišljao o GF3-kartici, ovu mu svakako preporučujemo.





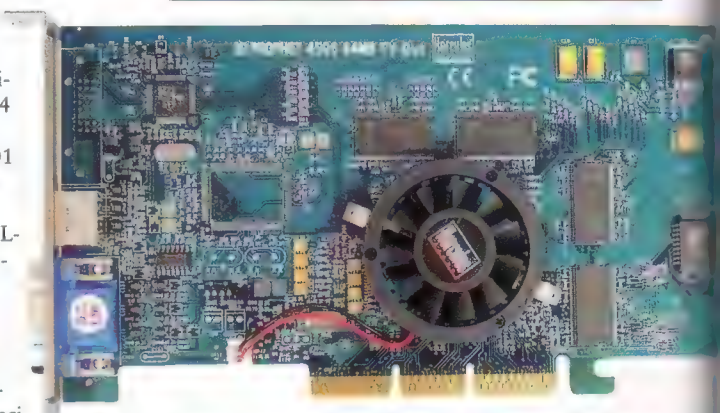
PROIZVOĐAČ	PINE
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	OKO 3100 KN
ZA	GEFORCE 3, PRILIČNO POVOLJNA CIJENA ZA GF3-KARTICU
PROTIV	KAD IZAĐE GF3 TI200, NE ZNAM HOĆE LI NAM I TADA BITI POVOLJNA
DOJAM	KARTICA KOJA NE ZAOSTAJE ZA ONIMA POZNATIJIH PROIZVOĐAČA

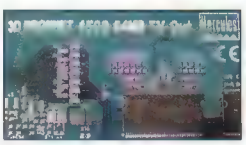
Testirano s	Inno3D GeForce 2 GTS	Pine GeForce 3
3Dmark 2001	3027	4713
Quake 3 Arena	95 fps	119 fps

Prorok kojem treba osvježenje

Hercules Prophet 4500

Nekad vrlo obećavajuća grafička kartica danas je pala u drugi plan povećanjem snage svojih konkurenata. Prophet 4500 je utemeljen na STMicroelectronicsovom Kyro II čipu koji je problemu propusnosti prišao s druge strane. Dok su ostali proizvođači napadali silom i uzimali veći čekić, STMicroelectronics je koristio pamet. Umjesto da povećava propusnost svojeg čipa koristeći bržu i skupu memoriju, Kyro rješava problem preiscrtavanja, tj. ne bavi se izračunavanjem onog dijela 3D-scene koji mi ne vidimo dok igramo igru. Mudro rješenje koje je zahtijevalo duga istraživanja i razvoj, ali ga je, prema nekim glasinama, prilično teško uskladiti s T&L-om koji danas imaju sve kartice. Nažalost, Kyro II ga nema pa mu je to i jedna od većih prepreka pri izboru te kartice. Kyro II nema budućnosti jer je budućnost T&L, i to programabilan kako nas uči nVidia s GeForceom 3, a ATI s Radeonom 8500. STMicroelectronicsov čip ne izgleda impresivno ni na kartici. Kako nije izabrao pristup sile, nema potrebe za spektakularnim hladnjacima čiji bi dizajn plijenio našu pozornost. Koristi 64 megabajta SDRAM-a. Kao što vidite iz tablice, ni 3Dmark2001 ga ne voli, ali kad usporedimo performanse u igrama koje još uvijek ne koriste prednosti T&L-a, onda polako uočavamo prednosti tog čipa. Quake 3 Arena vrlo malo koristi T&L, i na tom se polju čip može nositi s naizgled mnogo jačim GeForce 2 GTS-om. To je bila spektakularna vijest prije nekoliko mjeseci kad su GTS-kartice bile višestruko skuplje od Kyro II kartica, ali danas je njihova cijena kod nekih manje poznatih proizvođača čak i niža. Nadamo se da će uskoro izaći Kyro III.





PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	1244 KN
ZA	KVALITETA PRIKAZA, BOJE
PROTIV	ZASTARJELOST, NEMA T&L, SDRAM
DOJAM	KARTICA ČIJE JE VRIJEME PROŠLO

Testirano s	Inno3D GeForce 2 GTS	3D Prophet 4500
3Dmark 2001	3027	2195
Quake 3 Arena	95 fps	87 fps

Rezač titanijuma?

ATI Radeon 8500

U posljednji nam je čas stigao i glavni suparnik GeForce 3 seriji kartica. Požurili smo s testiranjem da bi tekst izašao u ovom broju Hackera. Radeon kartica izgleda kao i svaka druga obična kartica, mala je, uobičajene je boje i nema na sebi velike coolere. Čak joj ni cijena nije previsoka, a najave su da bi ubrzo mogla još pasti. Nedostatak svih tih impresivnih detalja nije mana jer kad je stavite u računalo, bitne su samo performanse. Kako je testiranje kartica već bilo gotovo, ovu smo testirali na drugačijem računalu. Za usporedbu smo uzeli stari Radeon s 64 MB DDR-memorije. S obzirom da se u posljednje vrijeme čuju informacije o tweakanim driverima (Asus i ATI), testirali smo i na UT-u. Već znamo da je 3Dmark 2001 poprilično naklonjen ATI-jevim karticama, i to ne bez razloga. On ocjenjuje neke izvrsne osobine tih kartica, ali je problem što ih ne koristi nijedna igra pa smo se njima poslužili kao benchmarkom. UT nije pokazao nikakvo poboljšanje jer i ne koristi nikakve T&L funkcije, Quake 3 ih koristi vrlo malo pa su tu i vidljiva neka poboljšanja, a 3Dmark 2001 koji zna sve o novom Radeonu dao mu je vrlo visoku ocjenu. Na Madonionovom siteu piše da je Radeon 8500 po njihovim ocjenama bolji i od GeForcea 3 Ti 5000. Pravu ćemo istinu saznati za nekoliko mjeseci kad izađu nove igre - neće biti bitna samo sirova snaga nego i čije napredne funkcije igra koristi (ATI-jeve ili nVidijine). Jedno je sigurno, Radeon 8500 je vrlo brza kartica koja daje prekrasnu 2D-sliku izvrsnih boja i kontrasta. Najveća su joj mana driveri i ako ih ATI nauči raditi, vrlo lako će konkurirati nVidijinim karticama.

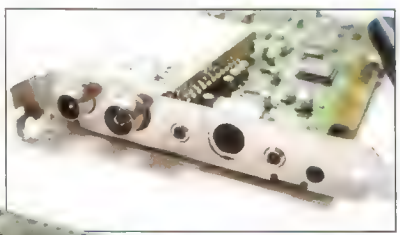
PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	LOST
CIJENA	2738 KN
ZA	PERFORMANSE, KVALITETA SLIKE
PROTIV	DRIVERI
DOJAM	KARTICA S VELIKIM POTENCIJALOM, OGRANIČAVAJU JE DRIVERI

Testirano s	ATI Radeon 64 MB DDR	ATI Radeon 8500
3Dmark 2001	2415	4952
Quake 3 Arena	82.4 fps	93 fps
Unreal Tournament	55.21 fps	54.84 fps

Testna konfiguracija: Intel P3 800 MHz, Asus i815EP, 384 MB RAM

Videorekorder u kartici

Hauppauge WinTV - PVR



19-inčni se monitori svojom cijenom polako nameću kao standard kućnih monitora, što je već pristojna dijagonala za jedan TV. Dakle, samo treba nabaviti TV karticu
No ovo nije samo TV kartica, kao što biste mogli zaključiti prema kratici iz naslova, PVR (Personal Video Recorder), ona ima i naprednu mogućnost snimanja videa na disk. Svi koji su pokušali snimati video na "običnim" TV karticama znaju da često dolazi do gubljenja frameova, a i *codeci* za sažimanje videa ne rade uvijek besprijekorno. Napredne mogućnosti na ovoj kartici znače hardverski MPEG2 enkoder. Nema gubljenja frameova, a vaša omiljena serija ili film spremaju se na disk u formatu poznatom s DVD-a. No to nije sve, možete birati i bitrate kodiranja sve do 12 Mbit/s. S obzirom da su DVD-ovi kodirani u 8 Mbit/s, televizijski je signal suvišan. Kad jednom snimite što ste željeli, možete kupiti DVD-pržilicu i snimiti DVD, no to je ipak dalja budućnost, realniji je scenarij pokrenuti FlaskMPEG-om i napraviti DivX koji ćete poslije snimiti na CD. I kako to radi? Ne baš bajno. Bez sumnje, Hauppaugeov je hardver izvrstan, ali na softveru treba poraditi. Driveri i softver koji su stigli na CD-u često su gubili sliku prilikom snimanja s VHS-a, boje su bile vrlo loše, ako ih je bilo. Nije nam preostalo ništa drugo nego skinuti ne baš male nove drivere i upravljačke programe s Interneta (20-ak MB). Kvaliteta slike i boje drastično su se poboljšali. Kako je kartica nešto duže bila na testiranju, dočekali smo i nove Windowse XP pa smo pokušali i te drivere i softvere. Rezultati su bili najbolji. Slika nije bila savršena, ali su se vidjela velika poboljšanja. Nadamo se da će Hauppauge i dalje marljivo raditi na driverima te dopustiti ovoj kartici da pokaže sve svoje mogućnosti, jer s ovakvom kvalitetom softvera cijena joj je doista previsoka.

PROIZVOĐAČ	HAUPPAUGE
USTUPIO	M SAN
CIJENA	OKO 2500 KN
ZA	DOBAR HARDVER
PROTIV	SOFTVER, CIJENA
DOJAM	PRESKUPA KARTICA S OBZIROM NA KVALITETU SOFTVERA

Slušalice + mikrofon Trust 210

Nešto jači i dvostruko skuplji model Trustovih slušalica još uvijek je proizvod namijenjen gamerima. Poprilično je kvalitetnije dizajniran od prethodnog osnovnog modela, pa će ga kupiti oni koji ne žele potrošiti mnogo novca na slušalice, no žele proizvod koji tako izgleda. Sudeći po tome kako su zvučnici presvučeni, čini se da se htjelo napraviti ozbiljan proizvod, ali po veličini dijela koji ide na uši, ne - premali je da bi vas zaštitio od buke okoliša. Mikrofon će vam biti ispred usta, a zaštićen je spužvom od fizičkih oštećenja te zvučnih distorzija. Slušalice imaju i potenciometar na žici kojom se spajaju na računalo. Ne očekujte čuda, no ovo je ipak kvalitetan proizvod s obzirom na uložen novac.

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	112 KN
ZA	MIKROFON
PROTIV	PREMALI ŠTITNICI ZA UŠI
DOJAM	ZA NEŠTO ZAHTJEVNIJE KORISNIKE

Slušalice + mikrofon Trust 310

Ovaj se model čini kao uvećani prethodni. Naime, slušalice pokriju cijelo uho i poprilično vas dobro štite od zvukova iz okoliša, ali su to još uvijek slušalice za gamere koji igraju do kasno u noć, a ne za one koji žele slušati glazbu. Gameri ne trebaju tražiti dalje od ovog modela, a i cijena mu nije previsoka. Komunikacija s članovima tima (ili klana) bit će pouzdana, a bol uški nakon korištenja nešto manja nego kod prethodnih modela. Na žici s potenciometrom je i sklopka za uključivanje odnosno isključivanje mikrofona, ako igrate singleplayer gdje nema potrebe nekome nešto govoriti.

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	217 KN
ZA	DOBRA IZOLACIJA OD ZVUKOVA
PROTIV	NIŠTA, GLEDAJU LI SE U SVOJOJ KATEGORIJI
DOJAM	DOBRE SLUŠALICE ZA GAMERE

Trust Gamer slušalice

Neki će s ovim simpatičnim slušalicama vrlo prihvatljive cijene imati problema sve dok ne shvate da se na glavu stavljaju drugačije. Naime, spoj dvaju zvučnika ne ide preko glave nego iza, a zavinuti se dio oko zvučnika zakači na uši. Tanka cjevčica koja dolazi uz slušalice je zapravo rezonantna kutija za mikorofon u slušalicama. Iako mikrofon nije ispred usta, zvuk koji prenosi dovoljno je kvalitetan da razumijete osobu koja govori u nj. Zvučnici nisu kvalitetni, ali su dobri za osnovnu komunikaciju. Mi smo slušalice testirali kao sredstvo za komunikaciju prilikom igranja u LAN-u i bili smo zadovoljni.

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	57 KN
ZA	CIJENA, FUNKCIONALNOST
PROTIV	MIKROFON
DOJAM	S OBZIROM NA CIJENU I NAMJENU, DOBAR

KIM Computers
Shoping centar Prečko
Slavenskog 1/II kat
tel. 01.3886 473
fax. 01.3817 220

NOVO!!!
PRODAJNO MJESTO
Importane Galerija
Iblerov trg
otvorenje 03.12.01

PC konfiguracije | komponente | prilice | servis

Internet PC
AMD Duron 1000MHz
SIS 735 266MHz
RAM 128MB PC133
HDD 20GB UATA100
VGA nVDIA TNT2 16MB
MULTIMEDIJA
KUČIŠTE MIDI ATX
MONITOR 15" 1024*768
CIJENA: [illegible]

Kima Gamer PC
Intel Celeron 1000MHz
VIA 694X
RAM 128MB PC133
HDD 20GB UATA100
GeForce 2MX32MB
MULTIMEDIJA
KUCIŠTE MIDI ATX
MONITOR 17" 1024*768
CIJENA: [illegible]

Power PC
AMD Athlon XP1500+
Via KT133A
RAM 256MB PC133
HDD 40GB 7200rpm
GeForce2MX-400 64MB Tv-o
MULTIMEDIJA
KUCIŠTE MIDI ATX
MONITOR 17" 1280*1024
CIJENA: [illegible]

krediti od 3 - 24 rata | brza isporuka | besplatna dostava

www.kim-computers.com

NOVI YAHOO! MESSENGER

uvodnik

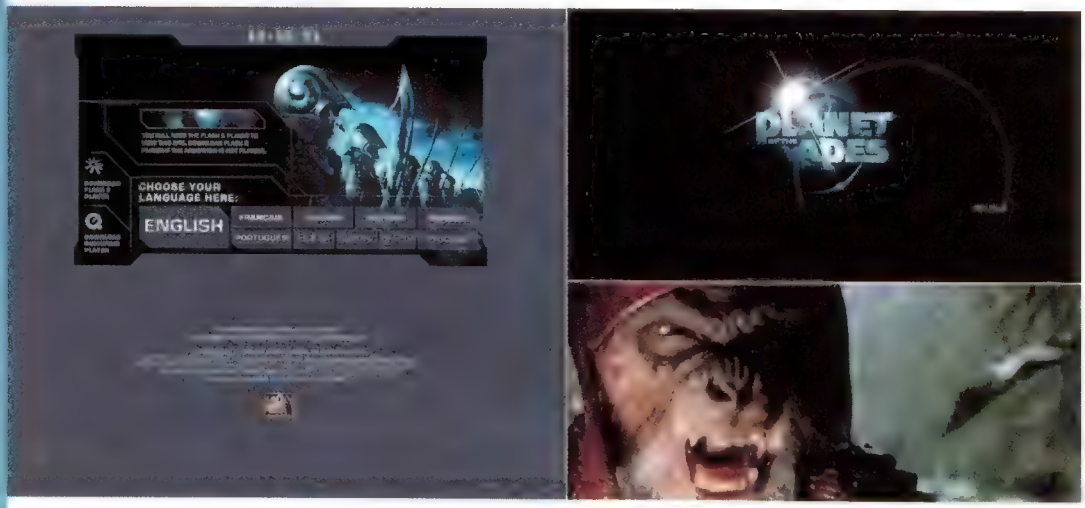
Terorizam je još uvijek No. 1, čak i u cybersvijetu. Iako izreka kaže da je svakog čuda za tri dana dosta, ovaj put nije bilo tako. Doduše, promijenjen je jedino objekt pozornosti, pa više nije takva navala na siteove o terorizmu. Jedina nam dobra vijest, i svojevrsna utjeha, dolazi iz Yahooa!, čiji će novi messenger program u ovim teškim vremenima pružiti obilje novih i lijepih iskustava svim uplakanim i zabrinutim dušama.

Trenutačno su surferi gladni informacija o antraksu te sličnim i manje sličnim boleštinama. Čak je i Svjetska zdravstvena organizacija upozorila na opasnost od moguće masovne zaraze velikim boginjama od kojih umire 90% oboljelih. U tom bismo slučaju, dakako, ostali zakinuti za nastavke *Tomb Raidera*, za PlayStation 3, bliske susrete s izvanzemaljcima, astronomske račune iz Hineta i ostale divote iz ovog života. Možda nam na kraju preostane samo preseliti se na planet majmuna, jedino moguće mjesto na kojem bi se talibani i Amerikanci mogli naći u istoj prostoriji s krpom i metlom u ruci. Tko zna je li u afganistanska kina stigao novi hit, *Final Fantasy*?

Blanka Matković

Go SITE MJESECA **www.planetoftheapes.com**

MAJMUNI KOJI SU PREVIŠE ZNALI



Prije tridesetak godina pristaše Darwinove teorije o podrijetlu vrsta i evoluciji čovjeka zasigurno je šokirao film Franklina J. Schaffnera u kojem su se ljudi doslovce zatekli u zoološkom vrtu, ali s druge strane rešetaka. Jedini izbor bio im je bijeg ili robovsko služenje najbližim rođacima koji su bili gospodari, vojnici, znanstvenici i umjetnici te su uživali na čajankama, večerama, tulumima, družili se, zabavljali i činili gotovo sve poznato današnjem čovjeku. A najgore od svega bilo je što se sve to nije dogodilo na nekom dalekom planetu nego na samoj Zemlji. Majmuni su uništili ljudsku civilizaciju i preuzeli uzde u svoje šape. Nova verzija *Planeta majmuna* redatelja Tima Burtona obogaćena je realističnim i zastrašujućim majmunskim kostimima i maskama kojima ni najzahtjevnije cjepidlake neće uspjeti naći manu. Impresivan filmski hit zaslužio je, dakako, i odlično web predstavljanje pa će službeni site **www.planetoftheapes.com** zasigurno oduševiti ljubitelje filma, ali i ostale surfere. Stranica vam je ponuđena na nekoliko svjetskih jezika, a za njeno funkcioniranje nužan je Flash 5 Player. Nakon odabira jezika dočekat će vas grafički i vizualno izvrstan site bogat informacijama o filmskoj priči, likovima, glumcima, njihovim ulogama, kostimografiji, mjestima snimanja te ekipi zaslužnoj za nastajanje tog spektakla. Osim toga, tu je i obilje slika, desktopa i elektroničkih razglednica. Možete također pročitati intervjue s glumcima, pogledati isječke iz filma i dobiti informacije o soundtracku. Na sredini sitea je slika s najpoznatijom lokacijom iz *Planeta majmuna* koju možete promijeniti pomoću lokatora. No, to nije sve. Ako se registrirate, možete se uključiti i u nagradnu igru. Slijedite link do MTV-jevog sitea na kojem morate točno odgovoriti na postavljeno pitanje (Tko je redatelj *Planeta majmuna*?) i možda postanete sretnik koji će provesti praznike, a gdje drugdje nego na safariju u Keniji. Na kraju se informirajte o projektu APE (Alternative Primate Evolution), koji predvodi skupina individualaca koji tragaju za arheološkim otkrićima koja bi možda mogla opovrgnuti Darwinove teze i pretvoriti *Planet majmuna* u nešto više od ZF-hita. Cijela stvar funkcionira slično kao program SETI, a dobrodošli su svi idealisti pustolovnog duha *a la* Lara Croft.

novosti

NEPODOBNI MAIL

Šesnaestogodišnjeg Estonca koji je poslao e-mail osobno Georgeu Bushu estonske su vlasti kaznile s 20 funti zbog huliganizma. Školarac je Busha optužio za organiziranje terorističkih napada na SAD, a poruka je navodno završavala "prijateljskim" pozdravom: *Death to you!*

NOVI ANTITERORISTIČKI ZAKON U SAD-u

Američki je Kongres premoćnom većinom izglasao novi antiteroristički zakon kojim se policiji daju veće ovlasti ne samo u pretraživanju privatnih kuća i prisluškivanju telefona, nego i u čitanju e-mailova i kontroliranju korištenja Interneta. Zakon o kojemu se mnogo govorilo od 11. rujna izazvao je burne kritike udruga za građanska prava koje drže da se on zasniva na krivoj pretpostavci da sigurnost treba biti uspostavljena na štetu građanskih sloboda.

NOVI VIRUSI

Otkriven je novi računalni virus u e-mailu čiji je naziv bio pogrešno napisan - "Antrax" umjesto "Anthrax" - a ostatak teksta bio je na španjolskom. Crv ipak nije ispunio svoju zadaću, a stručnjaci smatraju da je za to najvjerojatnije zaslužna autorova greška u kodu. Osim toga, u listopadu se pojavio i drugi "teroristički" virus nazvan po Osami bin Ladenu. Otkriven je u Južnoj Koreji, a tvrtka Ahnlab na svojoj web stranici nudi besplatan program za uklanjanje tog crva.

NOVOSTI IZ NAPSTERA

Napster je prvi put u svojoj povijesti otpustio dio radnika u službi za korisnike i administraciji, odnosno 15% od ukupnog broja zaposlenih. Kontroverzni servis trenutačno ne radi zbog implementiranja novog sustava naplaćivanja u iznosu od 5 dolara, a očekuje se da bi mogao proraditi tek početkom iduće godine.

DOS NAPADI SVE VIŠE PRIJETE

DOS napadi, koji šalju goleme količine beskorisnih podataka na određenu adresu i guše servere, sve su veća prijetnja Internetu i sve su ozbiljniji. U posljednje su vrijeme uglavnom usmjereni na mrežnu infrastrukturu poput routera, usmjerivača Internet prometa bez kojih web ne može raditi.

MICROSOFT MONOPOLIZIRA INTERNET EXPLORER

Nekorisnici Microsoftovog browsera, nego nekog drugog, poput Opere, Mozille ili nekih inačica Netscapea, neugodno su se iznenadili kad im se stranice Microsoftovog portala MSN.com, drugog najposjećenijeg portala u svijetu, nisu mogle pokazati ispravno. Microsoft je napomenuo da u poruci koja se učitava korisnicima drugih browsera piše da će sve opcije spomenutog portala biti dostupne samo korisnicima najnovijeg Internet Explorera ili MSN Explorera, a taj potez pravdaju činjenicom da je portal izrađen najnovijom tehnologijom koju drugi browseri ne podržavaju.

PRETPLATA NA GOOGLE

Jedna od najpopularnijih Internet tražilica, Google, razmišlja o uvođenju pretplate na nove servise kojima bi bilo omogućeno bolje i preciznije pretraživanje Interneta po specijaliziranim temama, poput medicine ili tehnologije. Pretplata bi tvrtki donijela 85% zarade, a Googleovu tehnologiju za pretraživanje već koriste neki portali poput Yahooa! i Sonyja.

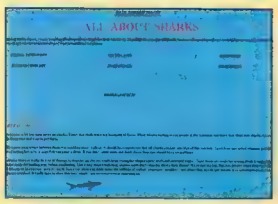
web.vodič

WEB TOP 10

1 **www.vampirenightly.com**

Nekoć davno živio je grof Drakula. Legende o najtajanstvenijem od svih ljudi koji su ikad kročili pod kapom nebeskom užasavale su ljude i izluđivale žene koje su ga doživljavale kao romantičnog princa tame i zla. Iz staromodnog zavodnika s crnim plaštem, kočijom, dvorcem, krvavim očnjacima i staklastim očima cijenjeni se heroj noći kroz romane Anne Rice transformirao u ponešto modernijeg junaka naše svakodnevice. *Intervju s vampirom* popularizirao je vampirizam u pozitivnom smislu i odjednom su svijetom počele bauljati horde čudaka jedva čekajući da ih netko nazove njegovim imenom. No, oni se vjerojatno nikad ne bi ni upoznali da nije bilo hrpe online druženja. Ovaj je site stvoren upravo za one koji tek ulaze u svijet vampira, a na njem će pronaći informacije o tome kako pripremiti fenomenalan pogreb, ljubavne i poslovne savjete za vampire, lifestlye, party planner, vampirski online dućan i priče o ukletim dvorcima. Ukratko, krvi i igara!

2 **http://members.ozemail.com.au/~bilsons/SHARKS.htm**

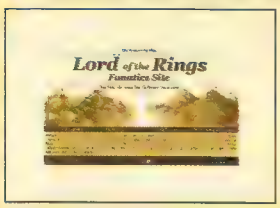


Ono što su vampiri na kopnu, to su paničarima morski psi u moru. A cilj im je naravno jednak: popapapati nas, isisati nam krv, a ostatke ostaviti manjim "ribama". Otkako su se pojavile *Ralje* u obliku knjige i filmova kupači diljem svijeta uznemiruju se i na samu pojavu peraje. Ovaj je site namijenjen onima znanstvenijeg duha koje zanima biologija, zoologija te svakodnevni život i navike našeg ljubimca. Iako su grafički i dizajnerski iznimno skromne, na ovim ćete stranicama naći pregršt podataka o svim vrstama morskih pasa te sočna izvješća o napadima od 30-ih godina 20. stoljeća.

3 **www.all-species.org/**

Neprofitna fundacija All species utemeljena je prije nešto više od godine dana s ciljem istraživanja svih živih vrsta na Zemlji. Članovi organizacije vrhunski su svjetski znanstvenici i profesionalci koji smatraju da se posljednjih desetljeća čovjek previše posvetio istraživanju svemira, a zanemario upoznavanje vlastitog planeta. Najnovija bi istraživanja trebala uključivati i suvremene metode poput uporabe Interneta i DNA analize te upozoriti na biljne i životinjske vrste uništene zahvaljujući čovjeku.

4 **www.lordotrings.com**



Dobrodošli na stranice posvećene jednoj od najboljih knjiga svih vremena, neizostavnom odredištu hordi Tolkienovih obožavatelja! Novosti, podatci o Tolkienu i njegovom djelima, fantastičan online shop u kojem možete kupiti knjige, različite suvenire, CD-ove, mačeve, VHS, postere, igre, figure likova iz Tolkienovih knjiga, medaljone i ostale sitnice te gomila ostalih zanimljivosti iz čarobnog Tolkienovog svijeta! Tu su, naravno, i informacije o nadolazećem filmskom hitu *Gospodar prstenova*!

5 **www.androidworld.com**

Krajem 70-ih i početkom 80-ih najveći svjetski filmski hitovi bili su oni o dobronamjernim izvanzemaljcima, a utjelovljenje takve vizije bio je ET. Kako u međuvremenu na Marsu ipak nisu otkriveni mali zeleni, interes je usmjeren ka robotici, posebice androidima. Novi holivudski hit, *Umjetna inteligencija,* inspiriran je upravo robotima u ljudskom obličju, no oni sada poprimaju sve ljudske osobine uključujući i emocije. Androidworld.com obiluje informacijama o povijesti i budućnosti robotike, razvoju androida, aktualnim projektima i ispitivanjima, tehničkim podacima i novostima. Budućnost viđena u spomenutom filmu možda i nije tako daleko, a dokaz toga su Valerie, Roberta, Tara i Ursula.

Games corner

www.main.bwgame.com

I čudovišta imaju dušu

Bilo je samo pitanje dana kad će nas Lionhead počastiti prvim expansion packom svoje uspješnice *Black & White* koju smo, istina, predugo čekali, ali je zato ispunila sva naša očekivanja. I evo, nismo je još ni triput završili, a prvi je dodatak već tu. U *Creature Isleu* bit ćete usredotočeni ponajprije na svoje biće. U igru će vas uvesti tri misionara, tj. stara gundala kojih se sjećamo iz *B&W-a* gdje smo im nabavljali materijale za brod. Pobjegavši s vašeg otoka, nasukali su se na novi, pogađate – Creature Isle, pa će vas, dakako, upoznati s njegovim stanovnicima, koji ne poznaju nikakvu vjeru i kao da čekaju da im se nametnete. U *Creature Isleu* će vaše biće doći još više do izražaja nego li u izvornoj igri i uživati veću slobodu. Nadalje, primijenit će nove načine i stilove borbe, moći će pronaći partnera i zaljubiti se, rješavati zagonetke i sudjelovati u sportovima (!), proći će prava iskušenja, upoznati prijatelje i neprijatelje da bi na kraju pronašlo sebe (i onda neka netko kaže da čudovišta nemaju dušu). Kao takvo, postat će obdareno novim sposobnostima i moćima, a vas učiniti ponosnim stvarateljem. Toliko ponosnim da ćete svoje "remek-djelo" moći izložiti na web stranicama dizajniranim samo u tu svrhu (sjetite se *Simsa*). Za razliku od *B&W-a,* ovaj zanimljivi dodatak nećemo morati čekati godinama - na tržištu bi se trebao pojaviti već ovog mjeseca.

www.etherlords.com

Iz Rusije s ljubavlju

Iz majčice Rusije stiže nam *Etherlords*, igra koja još nije ni završena, a već je svrstana u skupinu potencijalnih hitova koji će ukrasiti blještave police trgovina u vrijeme blagdanske groznice. Riječ je o turn-based strategiji smještenoj u, tko bi rekao, fantazijski svijet. Iako na prvi pogled izgleda kao i svaka druga igra te tematike, od njih se razlikuje po jedinstvenom načinu borbe preuzetom iz fantasy karata i igara na ploči. Dakako, to nije prvi pokušaj kombiniranja igara na ploči s računalnom igrom, no navodno je najbolji dosad. U *Etherlordsu* ćemo upoznati četiri rase koje će se razlikovati po načinu borbe, magijama, arhitekturi i sl., a posebna će pozornost biti posvećena upravo magijama. Programeri su ih razvrstali po rasama i okolnostima u kojima ćete je koristiti, pa će njihov broj dosegnuti čak do 300. Nadalje, bit će razvijena i diplomacija s velikim brojem mogućnosti te će joj ona iz *Civilizacije* biti tek za doručak. Naravno, neće izostati ni podrška za Internet i LAN, pa doista možemo reći da će svatko doći na svoje. *Etherlords* je još jedan dokaz da se istočnoeuropska industrija igara može ravnopravno nositi s onom svjetskom.

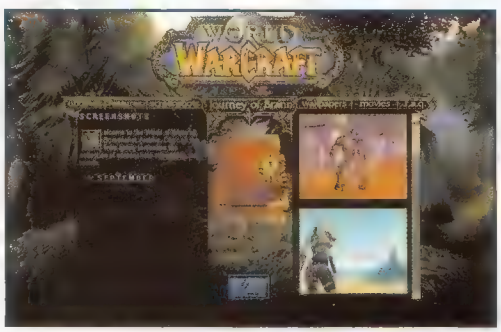
www.microsoft.com

U ulozi švercera

Želeći nastaviti dobru tradiciju, popularni je Microsoft odlučio izdati expansion pack za prošlogodišnji, četvrti nastavak *Mechwarriora* pod nazivom *Black Knight* koji osim blijede uvodne priče nudi i nekoliko zanimljivih novina. U ulozi ste časnika koji nakon sukoba s nadređenim biva izbačen iz privatne vojske, pridruživši se plaćeničkoj legiji zvučnog imena Black Knight koja nastoji građanski rat na Kentaresu IV okrenuti u svoju korist. Glupo, ali može li uopće bolje? Ovaj dodatak primamit će vas s pet potpuno novih mechova, a neće izostati ni ostala vozila poput tenkova, bombardera i sl. Nadalje, bit će vam ponuđeni i novi multiplayer modovi, dok će oni nedruštveniji zadovoljstvo potražiti u single player kampanji s 20 misija. Ipak, najveću će pozornost među mech fanaticima pobuditi pojava crnog tržišta. Više nećete biti osuđeni na zamorno lešinarenje po bojnom polju tragajući za poboljšanjima kojih nikad dosta, nego ćete "pošteno" trgovati. Prekrasne animacije bile su uvijek jedan od zaštitnih znakova tog serijala, a ekipa iz Microsofta obećaje nam ih ovdje još i više, i to vrhunske izrade, a oni nikad ne lažu, zar ne?

www.blizzard.com

Warcraft online

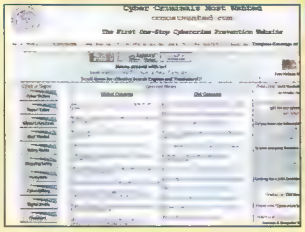


Iz neumornog Blizzarda stiže nam novi *Warcraft*, koji će ponovno na koljena baciti sve zaljubljenike u taj legendarni RTS diljem svijeta. Kod nas će ga, međutim, većina prihvatiti s kiselim osmijehom na licu jer im je već iz gornjeg naslova jasno o čemu je zapravo riječ. *World of Warcraft* je online igra i moći će se igrati samo tako ili nikako. Kako je u nas online igranje za većinu populacije luksuz, ostaje nam samo strpjeti se još koju godinicu, možda izađe i kakav *Warcraft* za nas smrtnike. Uostalom, tko nam je kriv što uvijek kaskamo za ostatkom svijeta. Možda oni što nas tjeraju da se oblačimo u narančasto? No, dobro. Napomenimo i to da to neće biti još jedan RTS, nego da su Blizzardovci ovaj put gotovo neprimjetno skrenuli u RPG-žanr. Kažem neprimjetno jer je *Warcraft* serijal oduvijek obilovao RPG-elementima, dok će koljačina ovdje biti u prvom planu. Cjelokupna će igra biti u 3D-okruženju (treba li to uopće i naglašavati) i bit će uistinu golema. Posebna je pozornost posvećena likovima koji će biti izvrstan spoj poligona i rukom crtane animacije. Na ovim web stranicama pronaći ćete mnoštvo slika, animacija i podataka vezanih uz samu igru, što će vas nagnati da zagrizete u ovaj ukusni kolač. Pazite samo da ne polomite zube.

web.vodič

WEB TOP 10

6 www.ccmostwanted.com/



Iako je FBI za informacije o Osami bin Ladenu ponudio tonu zelembaća, grijeh bi bio zanemariti cyber i ostale zloće. A njih možete upoznati gotovo pa *face to face* upravo na ovom siteu. Uz gomilu informacija o teroristima, otmičarima i sljedbenicima Hannibala Lectera, ovaj site obiluje podacima o cyberkriminalu, zakonima, virusima, privatnosti, sigurnosti i opasnostima na Internetu te sličnim nepodopštinama. Ako imate online problem, možete se obratiti na određene web adrese na kojima će vas dočekati ljudi dobrog srca koji jedva čekaju da im isplačete svoje suzice. Site preporučljiv zainteresiranima za cybertematiku s obje strane zakona!

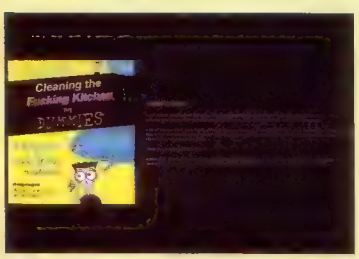
7 www.hoophall.com

Hoophall.com službeni je site poznate američke Basketball Hall of Fame osnovane daleke 1968. u Springfieldu, Mass., SAD, koju je do 1993. posjetilo oko milijun ljudi. Jedan od najpopularnijih sportova današnjice rođen je 1891. godine, a na olimpijskim se igrama prvi put pojavio 1936. Najveća čast u svijetu košarke upravo je primanje u Kuću slavnih, o kojoj sve možete saznati na ovim detaljnim stranicama.

8 www.w3schools.com

W3schools.com je besplatna online učionica alata i jezika prijeko potrebnih za izradu web stranica. Svaki tečaj počinje osnovama, obiluje primjerima i zadacima te završava online testovima. Ovdje ćete naučiti HTML, CSS, XHTML, Flash, JavaScript, VBScript, DHTML, WAP, SQL, ASP i slično. Osim toga, možete se informirati o sigurnosti na webu, budućnosti mreže i mogućnosti zapošljavanja. Odličan site za sve koji se bave ili žele baviti web dizajnom!

9 www.fridgemagnet.org.uk/kitchen.html



Najnoviji i vjerojatno najveći hit iz serije knjiga *Za neznalice* su upravo ove stranice popularno nazvane *Cleaning the fucking kitchen for dummies*, namijenjene svima koje čišćenje kuhinje psihološki opterećuje te polaze od teorije da se ono što će se ponovno koristiti ne isplati prati. Stoga će vas site, koji je zapravo step-by-step vodič, naučiti ponešto o sredstvima za čišćenje, razlozima za spomenutu aktivnost i slično. A na kraju vas očekuje mala provjera znanja. Moto sitea je da će smeće koje natrpate ispod naslonjača ondje i ostati. Definitivno favorit mjeseca!

10 www.arcadevault.com

Arcadevault.com je vjerojatno jedna od najvećih i najboljih igraonica na netu, a može se pohvaliti raznolikošću odličnih igara medu kojima su nogomet, boksanje, skateboard, tenis, tetris, Warzone, Matrix, Alien Invasion, Finger Fillet i druge.
Iako ovdje nećete sigurno naučiti ništa korisno poput pospremanja prljave kuhinje, barem vam je zajamčena vrhunska višesatna zabava. I telefonski račun u *king size* izdanju!

SPY KIDS

***Spy Kids*, 2001., akcijska komedija,** UCD **gl. uloge:** Antonio Banderas, Carla Guigino, Alexa Wega **redatelj:** Robert Rodriguez

Učenik je još jednom nadmašio učitelja. Robert Rodriguez, meksički redatelj koji se proslavio *El Mariachijem* (1992.), *Desperadom* (1995.) i *From Dusk Till Dawnom* (1996.) dugo je godina živio pod sjenom (pre)cijenjenog Quentina Tarantina, no zahvaljujući narcisoidnosti gospodina Pulpa Fictiona uspio je izboriti vlastite holivudske pozicije. Nedovoljno hvaljeni ZF-horor *The Faculty* (1998.) bio je samo katalizator koji mu je omogućio snimanje *Spy Kidsa*, akcijske komedije čiju je priču sam i napisao. Antonio Banderas i Carla Guigino glume bračni par najtajnijih agenata na svijetu koji tijekom rješavanja slučaja nestanka svojih kolega završavaju u rukama zlikovca. Nitko ih ne može spasiti osim – njihove djece – sina i kćeri koje je više zaprepastilo to što su njihovi dosadni roditelji najtajniji agenti na svijetu negoli sve spravice i tehnologija s kojom će se susresti tijekom "oslobađajuće misije". Iako namijenjen nešto mlađem uzrastu, *Spy Kids* je svakako jedan od najzanimljivijih filmova sezone koji nitko ne bi smio propustiti. Mješavina humora, akcije i vratolomija donijela mu je golemu zaradu u SAD-u, a Rodriguezu omogućila i pripremu nastavka, *Spy Kids 2: The Island of Lost Dreams*. Pogledati ga onih dana kada budete mrzili cijeli svijet.

TIGAR I ZMAJ

***Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000., drama,** Continental Film ■ **gl. uloge:** Chow Yun-Fet, Michelle Yeoh, Ziyi Zhang ■ **redatelj:** Ang Lee

Prošlogodišnji dobitnik čak četiriju nagrada američke filmske Akademije svakako pripada prestižnom društvu najznačajnijih filmova svih vremena – redatelj Ang Lee je *Tigrom i Zmajem* pokazao filmskom svijetu (ponajprije onom američkom) do kojih se visina može uzdignuti pričanje jedne poprilično jednostavne priče kad je u ruke uzme majstor neopterećen sineastičko-vizualnim naslijeđem modernog Hollywooda. Ljepota *Tigra i Zmaja* počiva podjednako u klasičnoj vizualnosti istočnjačke filmske škole, koreografiji borbi (nenadmašni majstor Yuan Wo-Ping), kantonaškom kineskom kojim svi likovi razgovaraju i predivnoj, predivnoj, predivnoj priči (raznježih se, priznajem, šmrc) ujedinjenima u nenadmašni spoj drame o biti ljubavi i ljudskog postojanja. Ukratko – sjajan film, sa sjajnom glumom, režijom, glazbom (o, da, glazbom) i svim onim što će ga učiniti nezamjenjivim filmskim iskustvom, čitaj: važnijim od lektire.

HIGHLANDER: ENDGAME

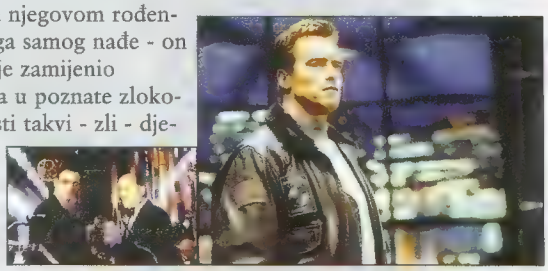
***Highlander: Endgame*, 2000., akcijski,** UCD ■ **redatelj:** Douglas Aarnioski ■ **gl. uloge:** Adrian Paul, Christopher Lambert, Bruce Payne

ndgame je četvrti nastavak sage o besmrtnim borcima protiv zla, popularnim highlanderima. Prvi je mnogima ostao u najboljem sjećanju, nanje zbog gospodina Lamberta i lorda Conneryja, a iše zbog priče koja je oduševila ve ljubitelje fantasyja. Iduća dva nastavka nisu dostigla ni riblizu slavu izvornika, što bog smanjenja produkcijskih odrednica, što zbog loše priče koja se od epskih razmjera survala u račne podrume konfekcionalnosti, bez nade u oporavak. U međuvremenu je gospodin Lambert uspio dokazati svijetu da je njegov glumački potencijal poprilično dvojben, no to nije spriječilo producente da porade na priči pogodnoj za četvrti nastavak u kojem se čak dvojica highlandera bore protiv Besmrtnika čija je snaga prerasla sve zamislive razine. Iako na trenutke djeluje kao uradak namijenjen ponajprije videotržištu, *Endgame* dobro koristi svoja niska produkcijska sredstva i u jedan i pol, poprilično bezmozgovan, ali i zabavan sat nudi sasvim zahvalnu količinu zabave. Motori, tučnjave, mačevanja i dobar glavni komad su sasvim dobra preporuka, no ostaje nerazjašnjena činjenica vezana uz glavnu premisu svakog *Highlandera* dosad koja je glasila "There can be only One". U filmu su ih dvojica, što će reći "logiko, logiko, nikad te nisam volio...."

ŠESTI DAN

***The Sixth Day*, 2000., akcijski,** Blitz Film i Video ■ **redatelj:** Roger Sppotiswoode ■ **gl. uloge:** Arnold Schwarzenegger, Michael Rapaport, Tony Goldwyn

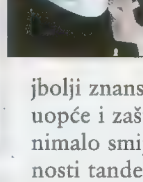
Najnoviji kinofilm velikog Shwarzija nije postigao očekivani uspjeh unatoč tome što se bavi zanimljivom temom kloniranja i posljedicama tog postupka. Arnold je Adam Gibson, miran obiteljski čovjek čija svakodnevica biva narušena spoznajom da se na njegovom rođendanskom slavlju umjesto njega samog nađe - on sam. Potraga za istinom tko je zamijenio Adama Adamom odvest će ga u poznate zlokorporacijske sfere u kojoj se isti takvi - zli - djelatnici, bave istim - zlim - stvarima ne bi li ostvarili svoje - zle - planove. U toj će se potrazi/borbi susretati s različitim, više lošim, negoli dobrim, proizvodima kloniranja - samim klonovima - no ostaje nejasno zašto se kroz cijeli film provlači priča o zakonu koji brani kloniranje ljudi zbog loših iskustava iako se nekoliko puta tijekom radnje može shvatiti da je kloniranje - dobro (pitanja duše, uma i slično su riješena na najjednostavniji mogući način i sve sasvim razumno funkcionira), moguće, uspješno i nikako ne može štetiti. Sve u svemu, film izvrsno funkcionira na DVD-u, pa iako izdanje nema hrvatski titl, pohvaljujemo dodatke i samu kvalitetu snimke. Shwarzie je Schwarzie pa greške - ne može biti.

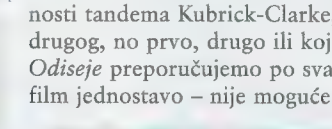


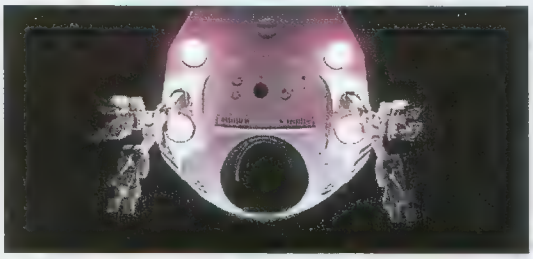
ODISEJA U SVEMIRU 2001

***2001: A Space Odyssey*, 1968., ZF,** ISSA ■ **gl. uloge:** Keir Dullea, Gary Lockwood, William Silvester ■ **redatelj:** Stanley Kubrick

Najbolji film svih vremena (objektivnog li stajališta) napokon je izašao i kod nas, i to u oba fomata - na VHS-u i DVD-u. VHS izdanju nedostaju dodatci, no sve je drugo, uzme li se u obzir da je ipak riječ o analognom mediju, savršeno. Remasterirana slika i zvuk tvore od *Odiseje* jedinstveno iskustvo koje se može mjeriti jedino s onim prvog gledanja tog Kubrickovog remek-djela. Nastala po priči Arhura C. Clarcka, *Odiseja u svemiru 2001.* govori o pojavi crnog monolita na Zemlji, tajanstvenog tijela čije je podrijetlo nepoznato, a ipak će, kroz ljudsku evoluciju, odrediti i sam bitak čovjeka. Teško je objasniti zašto je *Odiseja* i dandanas, tridesetak godina nakon prvog pojavljivanja, ponajbolji znanstveno-fantastični film, ponajbolji film uopće i zašto se sva tehnologija i sustavi ne čine nimalo smiješnim i zastarjelim. Možda zbog genijalnosti tandema Kubrick-Clarke, možda zbog nečega drugog, no prvo, drugo ili koje već gledanje *Odiseje* preporučujemo po svaku cijenu jer bolji film jednostavo – nije moguće pronaći.







NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

U sljedećem broju Blitz vam donosi **Šesti dan**

Dobitnik knjige u prošlom broju
Mijat Pavelić iz Zagreba

Universal / / Aquarius

CRANBERRIES

Wake Up And Smell The Coffee

Irski sastav s najprepoznatljivijim zvukom na svijetu je objavio novi album. Prethodnici britpopovske indie scene ranih devedesetih i nakon jedanaest godina postojanja odrađuju svoje zadatke baš onako kako su nas i navikli. Postsmitovske gitare u kombinaciji s tranceovskim soničnim teksturama kasnih osamdesetih i sanjivog popa još uvijek pale. Zašto? Zato jer mi tako hoćemo i zato što smo tako navikli i zato što se to najbolje prodaje. Iskoraci u rokerskije vode rezultirali su jednim od slabije prodavanih albuma *(To The Faithful Departed)*, što samo znači da se isti nije prodao u bilijunima primjeraka, nego je imao (samo) platinum nakladu. Novim nas stvarima Cranberriesi uvjeravaju da su još uvijek No.1 i da su se vratili starom prepoznatljivom stilu, što uopće ne zvuči loše. Dva bonus tracka, live *Salvation* i *In The Ghetto*, bit će dodatni dar svim obožavateljima koji će album bez razmišljanja kupiti. Ostali će ionako imati prilike sve singlove dobro apsolvirati na radiju.

END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

Dinaton/Enja

GILAD ATZMON & THE ORIENT HOUSE ENSEMBLE

Nostalgico

Gilad Atzmon, Izraelac u dobrovoljnom izbjeglištvu u Londonu, poznat je kao pop-rock producent u svojoj domovini koja mu je postala premala. Naša je sreća što se nije slagao s politikom svoje zemlje pa je i nama dokazao svoju virtuoznost na svim vrstama saksofona i klarineta. Gilad slučajno svira baš ono što se sada svima sviđa i na što se svi pale. Slušajući ga, ne možemo se ne zapitati kako su nastale etno, world muzic, new age, ambient i ostale fore koje još uvijek ne zvuče ovako originalno i dobro. Sažimajući utjecaje koji sežu od kletzmera, Bliskog istoka preko arapskih stilova pa sve do Balkana, Gilad je nadahnuti inspirativac koji klasične jazz forme može dovesti do istočnjačkih, i to bez imalo muke. Oformivši krajem devedesetih kvartet The Orient House Ensemble, još se više posvetio njegovanju unikatnog stila. Na *Nostalgicu*, drugom zajedničkom uratku, sastav se baca u ironično-nostalgično prebiranje po klasici iz zlatne ere jazza. Od Ellingtona do Gershwina, prepoznatljivo, drugačije, ali svakako zanimljivo. Bonus remiks-spot možda je i jedan od najsimpatičnijih što smo ih vidjeli u multimedijskim izdanjima. Dva prsta gore za Gilada!

Mercury / / Aquarius

4HERO

Creating Patterns

Pokretačke su snage britanskih 4Heroesa, duet Mark Mac i Dego (McFarlane), s uglednom ekipom napravile novi dugosvirajući uradak. Ekipa koja voli dodavanje "organskih" (sjeća li se još itko takvih) instrumenata u elektroniku, pa hrpa prirodnih udaraljki prilijepljenih na klasične drum'n'bass templateove... Sve u svemu, gomila zanimljivih ritmova i dobrih vibracija, ponekad obojana legendarnim minimoogom i ženskim vokalima. Ponekad će *Creating Patterns* zazvučati i brazilski, ponekad klasično hip-hopovski, ali nikad naporno i kreštavo.

Universal / / Aquarius

PULP

We Love Life

Doista ne znam što se to događa s Jarvisom Cockerom. Ugled britkog analitičara seksualnosti i međuljudskih odnosa među spolovima odlučio je zamijeniti brigom o prirodi, pa nam tako sastav Pulp na svom novom albumu priča o drveću, pticama, izlascima sunca... Teško je razlučiti je li riječ o finoj ironiji ili je ekscentrični Jarvis doista prolupao. Ipak, Pulp nam po dobrom starom običaju nudi nekoliko izvrsnih pjesama, dvije-tri razdužene i pretenciozne glazbene melodrame, prepoznatljivu Jarvisovu naraciju (pjevanje) i mogućnost da kupnjom albuma izravno sudjelujemo u pošumljavanju Engleske.

condorcom VIJESTI

Novi P'eggy P'eggy je za studeni najavio izlazak svog prvog albuma pod imenom *Wuk*. Ovih dana počinje i snimanje spota za singl *Ljubaw*, koji već možete čuti na radiopostajama.

Dance Party vol. 1 Hrvatske CD shopove uskoro će "obogatiti" i nova kompilacija domaćih dance pjesama. Pod pokroviteljstvom Narodnog radija kuća Kondorcomm će objaviti *Dance Party vol.1* s ukupno 11 pjesama. Izvođači su: Domino, P'eggy, JD Babe, Paula, Allan B, DJ Mattej i Anita Horvatić.

God Bless Celine Dion Kanadanka Celine Dion odlučila je u novim aranžmanima otpjevati stari američki klasik *God Bless*

Klasika

BECK
Odelay

U raspravama o rock'n'rollu često se kao spasitelji tog katkad zamrlog glazbenog žanra najšireg mogućeg spektra spominju njujorški Beastie Boysi, balkanski špijun Rambo Amadeus i američki klinac Beck Hansen. Zahvaljujući rap-folk hitu Loser, Beck se već svojim prvijencem *Mellow Gold* pojavio na mnogim 'top ten' ljestvicama, međutim s iduća dva 'lo-fi' albuma, na kojima su zapravo stari radovi, mnogi su ga proglasili neozbiljnim.
Konačno, 1996. izdaje dugoočekivani *Odelay* na kojem je uspio smiješati nevjerojatan čušpajz. Pazite sad čega sve ima u sat vremena koliko traje remek-djelo. Zamislite spoj u kojem se nalaze folk, country, hip-hop, klasični rokenrol, blues, jazz, rap, pop, dance, laganice, funk, soul, punk, psihodelija, noise, ethno... Ukratko, Beck je reciklirajući cjelokupnu glazbenu povijest uspio napraviti veliku magiju - istinsko remek-djelo moderne umjetnosti.
Where It's At, Lord Only Knows, Jack-Ass samo su slučajno izabrana mjesta na CD-u na kojem nema slabog mjesta.
Ironično, ekscentrično, hipnotično, a istodobno plesno, zabavno, glazbeno besprijekorno, *Odelay* predstavlja pojam čije je značenje suprotno od dosadnog.

Universal / / Aquarius

AFROMAN
The Good Times

Da biste se poštedjeli golemih telefonskih računa i sporog Afromanovog sitea (www.afromanmusic.com), nabavite najnoviji album imenom i prezimenom *The Good Times*.

Što očekivati od albuma na kojemu je glavni hit Because I Got High? Gomila hip-hopovske zezancije, stvari kao što su She Won't Let Me Fuck, Tumbleweed i Let's All *Get* Drunk zaokružene su u finišu s The American Dream. Tako da svima bude potpuno jasno čemu, politički korektno rečeno, afroamerička scena teži. Najbolja je stvar CD-a zasigurno spot u kojem sudjeluju obožavani Jay i Silent Bob. Sve pohvale. Spotu.

Universal / / Aquarius

STING
All This Time

Jedini učitelj koji živi u dvorcu i vozi *jaguara* skupio je sve stvari s vrlo uspješne turneje (sjetite se Pule i dobrog koncerta!) i objavio ih u novom ruhu. Novi aranžmani starih pjesama čine nam Royxanne, Every Breath You Take, Don't Stand So Close To Me ili Mad About You opet zanimljivima i uvijek dragima. Sting je ipak najbolji na koncertima, kad skupi dobru ekipu i baci *jam*. Jazzie-soul ugođaj koji se provlači cijelim albumom nije slučajan, niti samo koketirajući. U svakom slučaju, ako ste i zaboravili Stinga nakon posljednjih albuma, vrijeme je da ga opet počnete slušati. Poslovično maestralno!

America kao svoj doprinos humanitarnom projektu za žrtve terorističkih napada na SAD. Pjesma će se naći na humanitarnom albumu istog naziva na kojem domoljubne pjesme pjevaju brojne nove i stare američke zvijezde kao što su Bruce Springsteen, Bob Dylan, John Mellencamp, Mariah Carey.

2.12. Njemački spektakl "In Extremo" u zagrebačkoj Tvornici **3.12.** Legende jamajčanskog dub reaggea "Lee Scratch Perry", "Mad Profesor", "B.R. Stylers" (ITA) i "Siti Hlapci" (SLO) u Ljubljani, dvorana Kodeljevo **6.12.** Fantastični aktualni britanski "Asian Dub Foundation" u zagrebačkoj Tvornici - požurite dok još ima ulaznica po 99 novaca **10.12.** U zagrebačkom Domu sportova nastupaju finski hitmejkeri "Him" **19/20.12.** Zbog golemog interesa skinheada čak dvije večeri u Močvari nastupa "Boban Marković orkestar". A doći ćemo i mi!!

VIJESTI

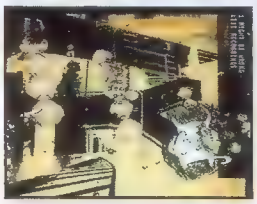
ORLOVO OKO IMA NOVI ALBUM

Najmlađi član nevjerojatne glazbene obitelji Cherry, Eagle Eye, spaja sadašnjost i budućnost u svom novom istoimenom albumu. Toliko različit od oca Dona i sestre Neneh, a ipak prepoznatljivih korijena, Eagle Eye donosi svoj drugi, dugoočekivani komplet nadahnutih i lijepih pjesama.

MORE GREATEST HITS - HOT CHOCOLATE

Sedamnaest blago remiksiranih hitova nalazi se na bogtepitaj kojoj po redu greatest hits kolekciji Errola Browna i njegovih Hot Chocolatea. Svi oni koji ih nisu slušali sedamdesetih neka to sad obvezno učine u svrhu upoznavanja disko glazbe u njenim začecima.

RADIOHEAD LIVE



I Might Be Wrong novi je live album nesigurnih Radioheada, ali mi smo sigurni da ipak jesu u pravu. Najbolji sastav godine po mnogim, u ovo vrijeme vrlo popularnim, anketama i izborima na CD je snimio osam pjesama s ovogodišnje američke turneje.

APHEX TWIN - DRUKQS

Čak je trideset pjesama interesantnih i nečitljivih naslova na čudnom, novom, dvostrukom CD-albumu Aphex Twinsa. Od laganih, ambijentalnih radova do divljeg techna - Richard D. James kao projekt Aphex Twin luduje vašim zvučnicima tjerajući vas da napravite svoju kompilaciju njegovih radova.

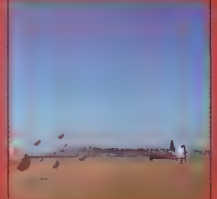
RAZBIT ĆE VAM ZUBE - SMASHMOUTH

Odličan rokerski, gitarski, surferski, garažni američki kvartet Smashmouth poznat po velikom hitu iz 1997. Walkin On The Sun izdaje treći album jednostavno nenazvan *Smashmouth*. Idealan izbor za nastupajuće blagdane i proslave.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]



Dobitnik CD mjeseca iz prošloga broja:
***Marko Čačić** iz Zagreba*

MOEBIUS / ALEXANDRO JODOROWSKY / / LES HUMANOIDES ASSOCIES

John Difool (13)

Poslije Inkala – Novi san

Za one koji o Johnu Difoolu i serijalu *Crni Inkal* ne znaju ništa: u dalekoj budućnosti u jednom megapolisu na Zemlji kuhaju se događanja o kojima ovisi budućnost univerzuma. Unutar te velike gungule našao se John Difool, privatni detektiv klase R. On, običan šljam, nitko i ništa, postaje važna karika između tajanstvenog entiteta zvanog Inkal svjetlosti i bitka naše stvarnosti. Duhovita ZF-pustolovina prepuna šarenih karaktera, veličanstvenih krajolika i intrigantne priče. Seriju od šest albuma koji su izlazili od 1981. do 1988. napravili su majstor crteža Moebius i majstor pisanja Alexandro Jodorowsky. Ono što su stvorili u tih sedam godina imalo je svoj početak i kraj i početak (pročitaj seriju pa će ti to imati smisla). Pravo remek-djelo!

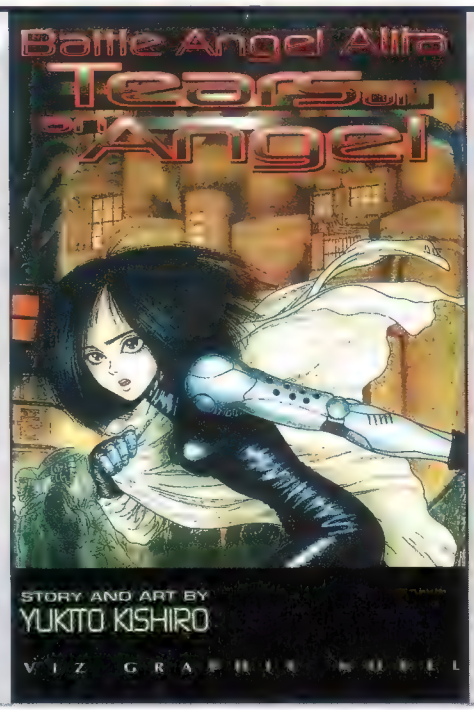
Nedugo poslije krenula je serija od šest albuma Zorana Janjetova o mladosti Johna Difoola. Potom i saga iz istog univerzuma o metabaronima Juana Gimeneza koja još nije završena, a dosad je izašlo sedam albuma. Janjetov se nedavno bacio na sagu o tehnosvećenicima. Bila je to još jedna eksploatacija Difoolovog svemira, no za razliku od metabarona, crtački sterilna, a sadržajno dosadno naporna. Naravno, sve se to događalo pod budnim scenarističkim okom psihodeličnog doktora Jodorowskog. Malo prepsihodeličog za moj ukus. Od navedenog je jedino saga o metabaronima opravdala svoje postojanje (preporuka u prošlom broju). Koja li će nova serija proizići iz orginalnog Inkala, sa strepnjom smo se pitali? I na kraju su se zle slutnje ostvarile: Moebius se opet prihvatio olovke, Jodorowski se bacio na pisanje i dobili smo drekec. Srce me boli do blatim ta dva sveta imena, ali zaslužili su. Prvi album nove serije nije vrhunski proizvod kakav se od njih očekuje. Čitajući ovu priču, mislite da je sve iz prvog serijala nevažno, svi likovi koji su lili znoj, krv i suze radili su to uzalud, a ja se osjećam kao magarac. Iiiiiiiiiaaaaaaaaaaa! Momci kao da su odlučili ponovno ispričati istu priču samo na drugi način: Eto, moglo se dogoditi i ovako! E pa nije se moglo dogoditi tako jer u novom albumu *Le Noveau Reve* ti događaji nisu zanimljivi, scenarij je šlampav, crtež je u redu, no to za jednog Moebiusa i nije neki problem, dok su boje neprikladne. Sve u svemu, dobili smo tipičan američki konfekcijski proizvod. Nastavaka će zasigurno biti još, a ja ću ih nabaviti samo zbog crteža. Moebius je ipak Moebius.

Yukito Kishiro / / VIZ GRAPHIC NOVEL

BATTLE ANGEL ALITA

Tears of an Angel

Svijet je postao veliko odlagalište otpada i za malog čovjeka nema nade. U prljavim se gradovima ljudi i kiborzi bore za opstanak želeći otići u nebeski grad - Thipares. Među njima su i djevojčica-kiborg Alita i dječak Hugo. Hugo nezakonitim rabotama pokušava na crnom tržištu namaknuti potreban novac za odlazak u rajski grad, a Alita mu, do ušiju zaljubljena u nj, pomaže u ostvarivanju tog plana. No kako je nezakonita rabota zapravo krađa kralježnice od naivnih kiborga, Hugo dolazi na popis lovaca na ucjene. Alita je tu da ga zaštiti jer njena ljubav nema granica. Ova prekrasna tehnobajka puna je zanimljivih likova koji svojim interakcijama uvjerljivo oživljavaju svijet koji je osmislio Yukito Kishiro. Kako će naši junaci proći u toj uzbudljivoj pustolovini, pročitajte u ovom sjajno nacrtanom crno-bijelom izdanju iz dalekog Japana.



Hermann/Yves Huppen | *Dark Horse/Strip Art Features*

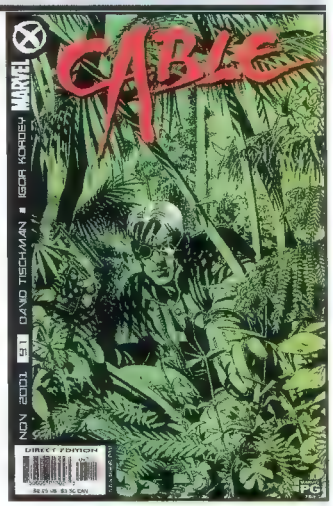
BRUH BROJ 3

Iako će, kad budete čitali ovaj članak, zacijelo izaći već i četvrti broj *Bruha*, humoristično-satirično-smiješnog i šaljivog strip-magazina, donosimo vam izbor iz sadržaja trećeg jer je on trenutačno na kioscima. Naslovnicu antiterorističke *trice* solidno je narisao umjetnik koji se odaziva na ime Boyo. U svijet terora Mataković nas uvodi zgodama gospodina Gmižića u epizodi *Na ringišpalju smrti*. Tu su i već standardni autori *Bruha* - Dario Kukić sa svojim bolesnim životinjskim pričama, Prle, Krešimir Biuk, Tico, Dinko Kumanović, Misch, Nara i Drug Smog. U trećem broju imamo i dva fotostripa, *Sve za pobjedu*, s Georgeom Bushom Jr. u glavnoj ulozi, i *Mala škola terorizma Salvadora Limonesa*. Od novih se autora pojavljuju Matija Pisačić, Sova s prvom epizodom serije *Ekoman*, Slon, tj. Šarac, Igor Lepčin s geg-stripom *Pile i Pile* te Igor i Šipo. Sve u svemu, dečkima se mora priznati relativna redovitost u praćenju mjesečnog ritma izlaženja i polagani rast kvalitete strip-uradaka iz broja u broj. Nakon dugo vremena imamo potencijalnu strip-reviju koja prijeti opstankom i puštanjem korijenja. Pa neka im je sa srećom, a vi ih podržite i kupite *Bruh!*

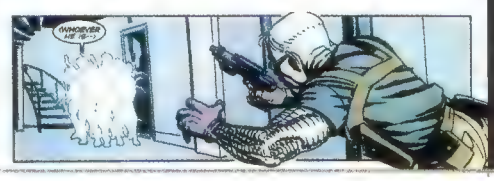
DAVID TISCHMAN/IGOR KORDEY / *MARVEL*

CABLE#97

The path of most resistance



Nathan Summers-Cable je superjunak iz skupine poznate kao X-Men. Orginalno zamišljen kao Cyclopsov sin (stari X-Men), Cable stiže iz budućnosti kako bi promjenom naše sadašnjosti spriječio crnjak koji nam se sprema. Već se dugo s tim likom kompliciralo i napokon se netko s njim počeo ozbiljnije baviti. Scenarist David Tischman ogoljava glavni lik do nule i kreće ispočetka. Sve što o njemu treba znati napisano je već na prvoj stranici ove serije. HIS NAME IS CABLE. HE'S A GOOD GUY. THAT'S ALL YOU NEED TO KNOW. U novoj seriji, koju crta naš Igor Kordej, Cable je u Peruu i petlja se u probleme lokalnih vlasti i gerilaca sklonih terorizmu. Sve bi to bilo jednostavnije da na objema stranama nema ljudi-mutanata s razvijenim posebnim moćima. Kordej svojim jasnim pričanjem kroz crtež i kadar, a Tischman kroz fino scenarističko poigravanje paralelnim radnjama i misteriozno šću glavnog lika polako otkriva tko tu koga i što Cable hoće. Ovo je tek prvi nastavak i siguran sam da će do kraja tog miniserijala slika o Cableu biti potpuna i jasna. Još jedan dokaz da se i najprosječniji strip-koncept u rukama pravih mahera može pokazati vrijednim čitanja.



VIJESTI

SVAKOG DRUGOG PONEDJELJKA na valovima popularnog Radija 101 u 18.30 h možete slušati jedinu emisiju o stripu u nas. Zove se Crtani romani šou, a vode je Prle i Tico. U njoj možete saznati koje stripove treba obvezno pročitati, što je novo na domaćem i inozemnom tržištu... Nerijetko su u gostima majstori iz svijeta crtanih romana, daruju se stripovi u nagradnim igrama i sluša dobra glazba. Tko voli, nek' izvoli.

MANIJA strip-filmova zahvatila je i jedan europski naslov - *Poručnik Blueberry* autora Jeana-Michaela Charliera i Jeana Girauda/Moebiusa. Još se ne zna tko je mogući utjelovitelj legendarnog poručnika, zasad je jedino poznato ime redatelja - Jan Kouner, *director* žestokog, ali besmislenog Dobermanna. Po svemu sudeći, iza tog filmskog pothvata stoje Francuzi pa ćemo u kinima gledati prvi *croissant-vestern*.

OVIH SE DANA na Pešćenici u knjižnici Silvija Strahimira Kranjčevića/Galerija Prozori zahuktala strip-radionica koju organizira međunarodni festival stripa Crtani romani šou, a vodi Tihomir Tikulin-Tico. Radionica se održava ponedjeljkom i petkom od 18.30 do 19.30 sati. Polaznici su osnovnoškolskog uzrasta, a ondje će naučiti prve korake crtanja stripova i upoznati se, pred sam kraj, s čarima izdavaštva. Druženje će rezultirati fanzinom s radovima polaznika te male strip-radionice. Tatatatira!

TRAGEDIJA koja je zadesila *Jamerikance* navela je različite izdavače da pokažu svoj patriotizam. Pojavila su se tako specijalna strip-izdanja koja za temu imaju heroizam američkog duha te protuteroristično-antiratnu poruku. Osim velikih strip-nakladnika, primjerice DC Comicsa, Dark Horsea i Marvela, u utrci za domoljublje na djelu sudjeluju i omanji nezavisni igrači. Naravno, svi autori koji u tome sudjeluju rade bez novčane naknade, a sva dobit od prodaje ide u dobrotvorne svrhe. Većina tih izdanja pojavit će se na tržištu uoči Božića i poslije Nove godine.

NICHOLAS CAGE je baš zapeo biti strip-lik. Prvo je trebao ući u kostim Supermana pod dirigentskom palicom Tima Burtona. Projekt je propao, a mi smo zadovoljni. Gdje bi on mogao biti dobar *čovik od čelika*? Onda je trebao zajahati na motoru i zapaliti si lubanju kao Ghost Rider, osvetnik iz pakla. Pa propade i to. Baš nas briga, to i nije neki superzanimljiv strip-junak. Sad se njegovo ime vezuje uz projekt *Hellblazer*.

Utjelovljivanje Johna Constantinea je ovaj put zajamčeno i cijela se mašinerija zahuktala. Redatelj će biti američki Indijac Tarsem Singh (The Cell) koji će svojim psihodeličnim vizualijama pokušati oživjeti svijet na granici između raja i pakla. Da je stvar već sad počela smrduckati na skrnavljenje izvornog strip-koncepta, govore nam vijesti o promjeni nacionalnosti glavnog antijunaka i još nekih detalja od kojih nam se diže kosa na glavi. Bio je Englez, sad je Amer (naravno), podsjećao je na Stinga i bio plav, Nicholasu ni bojanje neće pomoći. Karakter egocentričnog prdonje će se promijeniti u osjećajnu dušu izmučenu traumama iz djetinstva, jer gdje to ima da glavni lik u američkoj komercijali bude dubre. U stripu se Constantine bezbrižno/bezobrazno šeta svijetom, pije i puši nekoliko kutija cigareta na dan jer vragove iz pakla drži za jaja i prčka nešto s magijom, a u budućoj filmskoj inačici će asistirati policiji u rješavanju misterioznog zločina dijaboličnih konotacija i vjerojatno biti privatni istražitelj paranormalnog. Nešto su činjenice, nešto glasine, a nešto zle slutnje. Hoće li od izvornika ostati išta osim naslova *Hellblazer*? Živi bili pa vidjeli.

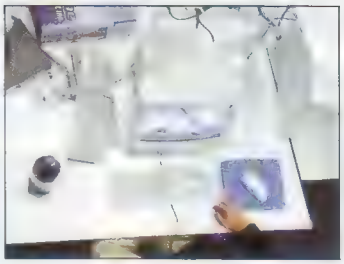
NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Sretni čitatelja dobit će komplet strip-magazina BRUH (1-4)

Dobitnik nagrade iz prošloga broja:
***Dragan Kusalo** iz Velike Gorice*



UT INTERVIEW

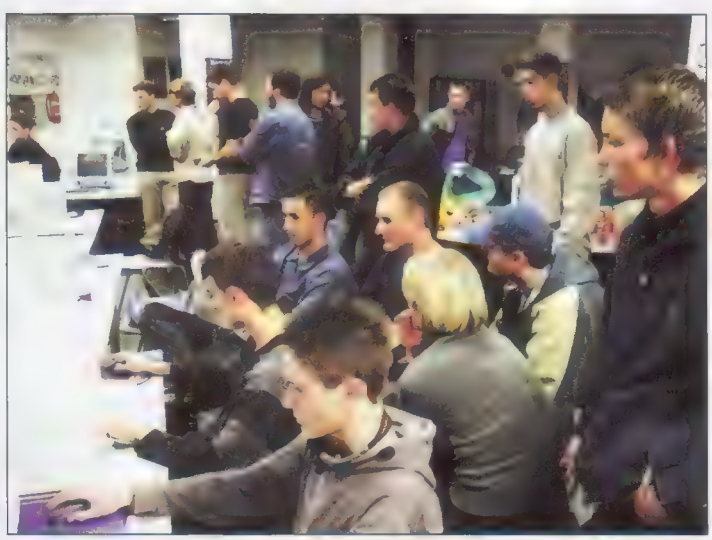
UGODAN RAZGOVORČIĆ S PONOSNIM FINALISTIMA. TRAŽILI STE, ČITAJTE!

MARIO KUČANDI aka STORM
HACKER: Otkad igraš UT?
STORM: Unreal Tournament igram dvije godine, otkako sam završio sa singleplay igrama...
HACKER: Znači, više ne igraš singleplay?
STORM: Ne, igrao sam ga na početku, prije nego sam otkrio multiplay, a sada se držim samo multiplaya.
HACKER: Zašto igraš baš UT, a ne npr. Quake?
STORM: Pa, UT mi je nekako realniji, jednostavniji, nema kompliciranu, zbrkanu grafiku... Ukratko, realniji je.
HACKER: Brodo, a reci mi koliko vremena provodiš vježbajući?
STORM: U početku sam vježbao nekoliko sati na dan, a posljednje vrijeme po jedan sat.
HACKER: Jesi li pripadnik nekog klana?
STORM: Igram za hrvatski klan Gatekeepers, u klanu sam napadač, moram reći da nam ide prilično dobro i tako...
HACKER: Jeste li osvojili kakve nagrade?
STORM: Pa u CRO clan based ligi konstantno držimo drugo mjesto!
HACKER: Reci nam onda što misliš o CRO UT sceni uopće?
STORM: A čuj, klanovi nastaju, umiru, tako će to uvijek biti, al' ima i nekih koji se drže od početka poput Ravenwinga, HRsquada, Jumpersa i slično...
HACKER: Kako ti se sviđa Hackerov UT turnir?
STORM: Super je organiziran, sve pohvale i nadam se da će ih biti još!
HACKER: Ispati li se kod nas igrati MP?
STORM: Kod nas je to još u razvoju, tako da baš i ne. Zasad je to samo zabava, hobi...
HACKER: Bi li volio da se i ubuduće organizira nešto slično?
STORM: Da, naravno, to bi znatno pridonijelo multiplayer igranju u Hrvatskoj.

MARIO MARTINKO aka RAYNOR
HACKER: Otkad se baviš UT-om?
RAYNOR: Otkako je izašao!
HACKER: Je l' igraš samo MP igre?
RAYNOR: Samo multiplay!
HACKER: Zašto?
RAYNOR: Pa drugo je je boriti se protiv pravog protivnika, a drugo protiv računala.
HACKER: O.K., reci mi zašto igraš baš UT?
RAYNOR: Ne znam, realističniji je, bolji, jednostavno mi bolje paše nego bilo što drugo. Neko vrijeme sam igrao i Quake, ali mi se nije svidio...
HACKER: Koliko vježbaš?
RAYNOR: Pa dve *ćuke* sigurno. Prije čak i tri.

HACKER: Jesi li klanovac?
RAYNOR: Ne.
HACKER: Što ti onda kao svojevrsni "autsider" misliš o CRO UT sceni?
RAYNOR: Nisam baš upućen, ali sam siguran da ću danas vidjeti koliko je dobra ili loša.
HACKER: U to sam siguran. Nego, kako ti se dosad sviđa Hackerov UT turnir?
RAYNOR: Dobro je, dobro, al' bi bilo još bolje da ima više računala i tako to.
HACKER: Misliš li da se u Hrvatskoj isplati baviti UT-om?
RAYNOR: Isplati se što se tiče zabave, ali u novčanom pogledu nikako! Kaj se novca tiče, to je potpuni gubitak vremena, čisto amaterska zezancija.
HACKER: Bi li volio da se i ubuduće organizira nešto slično?
RAYNOR: Naravno, i u drugim igrama, a ne samo u Unrealu. Starcraft, Warcraft, što god.

HRVOJE LOVREKOVIĆ aka CYBERHERC
HACKER: Pretpostavljam da i ti briješ samo po multiplayu.
CYBERHERC: Tako je, samo multiplay! Veći je izazov!
HACKER: A otkad igraš UT?
CYBERHERC: Dvije godine, otkad se pojavio, i to još beta-demo.
HACKER: Zašto baš UT, a ne recimo Quake?
CEBERHERC: Zbog team playa... Quake je više death match, nema dobar capture the flag, uostalom danas se svugdje igra više UT nego Quake. A ta mi se ekipa više sviđa nego ona Quakeovska.
HACKER: Koliko vježbaš pred monitorom?
CYBERHERC: Pa svaki dan po nekoliko sati... To ti zapravo sve ovisi o ekipi na netu.
HACKER: U kojem si klanu?



CYBERHERC: Pazimetak.
HACKER: Kako vam ide?
CYBERHERC: Prije smo bili jaki, sad smo negdje u sredini. Dosta smo pali, izgubili smo neke igrače, ali se ponovno penjemo!
HACKER: Tvoji stavovi o CRO UT sceni općenito?
CYBERHERC: Napokon se počela razvi-

jati. Prije je bilo vrlo loše, no sad već ide mnogo bolje. Upravo se osniva jedna liga koja ima više od dvadeset klanova, dok ih je u prošloj bilo samo osam.
HACKER: Kako ti se sviđa Hackerov UT turnir?
CYBERHERC: Dobro je za sada. Trebalo se malo naviknuti na pravila, i to je to.
HACKER: Isplati li se kod nas igrati multiplay igre?
CYBERHERC: Ne, ne isplati, ali ako si zagrižen, onda je O.K. Poprilično je skupo...
HACKER: I posljednje pitanje, bi li volio da i ubuduće organiziramo slične turnire?
CYBERHERC: Ha, uvijek!

DINO MOSKATELO aka COLLERIC
HACKER: Jesi li i ti isključivi multiplayer?
COLLERIC: Da.
HACKER: Otkad igraš UT?
COLLERIC: Tri mjeseca nakon što je izašao, ali s tim da sam radio neke pauze.
HACKER: Zašto baš UT, a ne recimo Quake?
COLLERIC: UT mi je jednostavno bolji. Quake ima neku prekičastu grafiku, likovi su malo bezvezni i široki. A i ekipa što igra Quake je bezveznija od ove u UT-u!
HACKER: Koliko vježbaš na dan?
COLLERIC: Pa oko dva sata, i to u večernjim satima... Nekad od sedam do devet-deset, a nekad znam ostati i duže ako se skupi dobra ekipa.
HACKER: A u kojem si klanu?
COLLERIC: Trenutačno sam član

dvaju klanova, i to u X factoru kao capture the flag igrač i u Seven Squadu kao deathmatch igrač.
HACKER: Kako vam ide?
COLLERIC: U X-u sam bio četvrti na klan baseu, a Seven S je trenutačno u hibernaciji zbog nedovoljno dobrih veza. :)

HACKER: Što misliš o našoj UT sceni općenito?
COLLERIC: Pa mislim da je dobra, ima dosta klanova, dolazi dosta novih ljudi i tako...
HACKER: A kako ti se sviđa HACK UT turnir?
COLLERIC: Odličan je! Odlično je organiziran, dobre su nagrade i ovo je prvi ovakav turnir uopće ovdje u Hrvatskoj na ovoj razini.
HACKER: Misliš li da se kod nas isplati igrati MP?
COLLERIC: To je zapravo

samo hobi, kod nas nema nekih velikih turnira kao primjerice u Njemačkoj gdje su nagrade i do 150 000 maraka.
HACKER: Na kraju, bi li volio da i ubuduće organiziramo turnire?
COLLERIC: Da, naravno...

NIKOLA HRASTOVIĆ aka SEEK
HACKER: Igraš li samo multiplay igre?
SEEK: Hmmm, igram li samo MP igre? Ma da, samo multiplay.

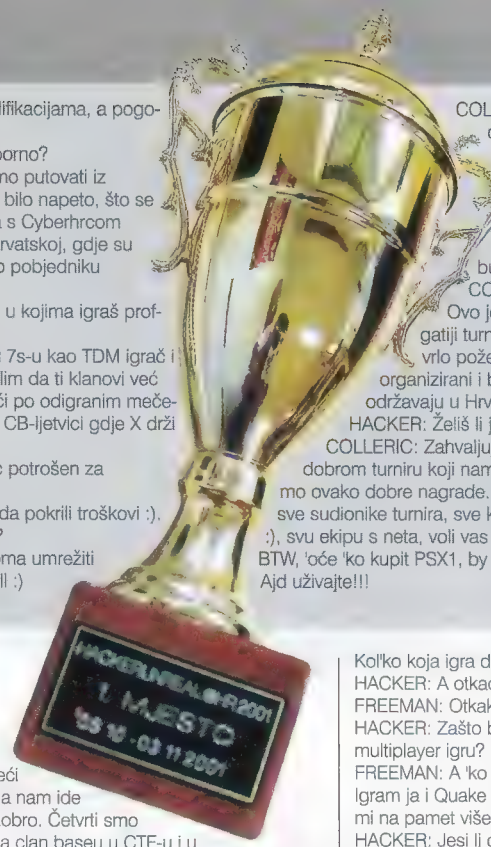
Jednostavno mi je veći gušt igrati s ljudskim protivnicima nego s računalnom inteligencijom.
HACKER: Otkad se baviš UT-om?

SEEK: Igram ga od 11. mjeseca 1999., kad je izašao UT demo.
HACKER: Zašto baš UT, a ne npr. Quake?
SEEK: Igrao bih ja i Quake, ali mi se ne daje novac za originalnu igru! Ma šalim se, UT mi se jednostavno više sviđa... Stvar je u tome da je UT prva igra, to jest prvi FPS koji sam

A POBJEDNIK?

Proćaskali smo i s najsretnijim dobitnikom turnira, tj. ponosnim vlasnikom moćne HG-SPOT konfiguracije koji se odaziva na nick COLLERIC (ah, još se zove i Dino Moskatelo). Odmah vam moramo reći da je samouvjereni momak pobjedu prihvatio kao najnormalniju stvar, što nakon praćenja turnira i njegove neupitne vještine nimalo ne čudi. Hvala mu što je onako izubijan i umoran odvojio malo vremena za nas i naš kratki intervju. U svakom slučaju, put iz Solina i natrag nije mala stvar te samo pokazuje koliko ti ljudi imaju volje i želje za igranjem multiplay igara.

HACKER: Prvi dojmovi nakon pobjede...
COLLERIC: Jako sam sretan zbog osvojenog turnira i, naravno, ove nagrade... Možda još nisam ni svjestan koliko sammm *SRITAN!* (tu smo malo prekinuli snimanje da od histeričnog smijeha ne padnemo na pod WC-a u kojem smo, zbog zvučne izolacije, vodili ovaj razgovor) Ovim putem pozdravljam svog zubara dr. Juricu Marovića bez kojeg vjerojatno ne bih ni bio na ovom turniru.
HACKER: Jesi li očekivao pobjedu?
COLLERIC: Jednim dijelom da, ali je konkurencija bila iznimno jaka već na samim kvalifikacijama, a pogotovo u finalu.
HACKER: Je li bilo napeto i naporno?
COLLERIC: Naporno je bilo samo putovati iz Solina do Zagreba. A itekako je bilo napeto, što se moglo vidjeti iz zadnjeg matcha s Cyberhrcom IMO, najjačim CTF igračem u Hrvatskoj, gdje su posljednje sekunde odlučivale o pobjedniku samog turnira.
HACKER: Misliš li da će klanovi u kojima igraš profitirati od tvoje pobjede?
COLLERIC: U dva klana sam, u 7s-u kao TDM igrač i u ExF4ct0ru kao CTF igrač. Mislim da ti klanovi već imaju veliku reputaciju, gledajući po odigranim mečevima, a i po samom poretku na CB-ljetvici gdje X drži četvrto mjesto, a 7s deveto.
HACKER: Je li se isplatio novac potrošen za Internet?
COLLERIC: Vjerojatno su se sada pokrili troškovi :).
HACKER: Što ćeš s nagradom?
COLLERIC: Pa vjerojatno ću doma umrežiti dva kompa da si poboljšam skill :)
HACKER: Čitaš li Hacker?
COLLERIC: Ne! Ma da. da. da... majke mi, da! FKROZ :), mislim da svi sudionici turnira čitaju "jedini časopis s kojim se igra".
HACKER: Bi li volio da bude još ovakvih turnira?
COLLERIC: Da, naravno. Ovo je dosad najveći i najbogatiji turnir u Hrvatskoj pa bi bilo vrlo poželjno da se ovako dobro organizirani i bogati turniri i dalje održavaju u Hrvata.
HACKER: Želiš li još nešto reći?
COLLERIC: Zahvaljujem Hackeru na ovako dobrom turniru koji nam je omogućio da osvojimo ovako dobre nagrade. Ujedno pozdravljam i sve sudionike turnira, sve koji su navijali za mene :), svu ekipu s neta, voli vas COKY :)
BTW, 'oće 'ko kupit PSX1, by pospani cybehrc :))
Ajd uživajte!!!



počeo intenzivno igrati pa bi se moglo reći da je to neka ljubav na prvi pogled.
HACKER: Kol'ko vježbaš na dan?
SEEK: Isto onoliko koliko sam na netu - dakle, sat-dva.
HACKER: Jesi li klanovac?
SEEK: Da, član sam X factora. Mislim, nije da se hvalim, ali najbolji smo klan u Hrvatskoj, najbolje smo pozicionirani na svjetskoj clan base ljestvici od svih domaćih klanova. Neko vrijeme smo bili čak i peti, no sad smo pali na deseto mjesto.
HACKER: Super! A što misliš o hrvatskoj UT sceni uopće?
SEEK: Pa okej je, samo bi moglo biti više tih klanova, ima dosta slabih klanova koji imaju malo igrača pa mislim da bi bilo pametno kad bi se ujedinili u veće. Ovako neki traju po nekoliko mjeseci, pa se raspadnu... Jaki su X factor, Pazimetak, Jumperi i HR Squad.
HACKER: Kako ti se sviđa HACK UT turnir?
SEEK: Sviđa mi se što mogu donijeti svoj miš, tipkovnicu, podlogu, što je recimo na PC Playevom INFO turniru bilo loše organizirano. Jedino što su malo duža čekanja pa moramo biti na turniru do ranih jutarnjih sati.

HACKER: Što misliš, isplati li se kod nas baviti igranjem multiplay igara?
SEEK: Isplati i ne, ja to igram iz čistog gušta, no bilo bi dobro da nas netko sponzorira da ne moramo plaćati impulse. Vani su pak mnogo veći fondovi nagrada, može se pokupiti veliki novac, što kod nas baš i nije slučaj.
HACKER: Bi li volio da i ubuduće nešto organiziramo?
SEEK: Naravno, vidim da se sad pojavljuje i neka konkurencija, radi se na tome, i to je dobro.

DAVOR ŠUŠTIĆ aka **PARAZYD**

HACKER: Dakle, igraš li samo multiplay ili i singleplay?
PARAZYD: Od multiplaya igram samo UT, a tu i tamo mi se zalomi i koja singleplay igra.
HACKER: Otkad ga igraš?
PARAZYD: Evo, upravo se navršava druga godišnjica.
HACKER: Zašto ne i Quake?
PARAZYD: E to stvarno ne znam, pokušao sam i Quake, no nije mi se svidio jer sam, između ostalog, tada imao računalo koje ga nije moglo dobro goniti kao Unreal. Eto, jednostavno je

došao UT demo na CD-u jednog časopisa, instalirao sam ga da uopće vidim što je multiplay, svidjela mi se ekipa i evo me danas ovdje.
HACKER: Zgodno, a reci mi koliko vježbaš na dan?
PARAZYD: Pa sad, u prosjeku možda jedan sat na dan, u posljednje vrijeme čak i manje
HACKER: Jesi li u kojem klanu?
PARAZYD: Jesam, u X factoru i moram reći da nam ide dobro. Četvrti smo na clan baseu u CTF-u i u klanu mi ide okej!
HACKER: Što misliš o hrvatskoj UT sceni?
PARAZYD: Scena je dobra, nema se mnogo toga reći, klanovi su prije bili mnogo drukčiji jer danas dolazi mnogo novih ljudi i osjeća se njihov utjecaj.
HACKER: Kako ti se sviđa naš turnir?
PARAZYD: Dobar je, a ako pobijedim, onda bu još bolji!
HACKER: LOL, a misliš li da se kod nas uopće isplati igrati MP igre?
PARAZYD: Pa ovaj turnir je dokaz da se isplati jer nagrade nipošto nisu za baciti. Ni PlayStation nije bezvezna nagrada...
HACKER: Bi li volio da se i ubuduće družimo na MP turnirima?
PARAZYD: Bih, sigurno da bih!

TOMISLAV GOLIK aka **TNT**

HACKER: Jesi li vezan samo za MP igre?
TNT: Ne, ne igram samo MP, volim i SP igre, pogotovo strategije, no ponajprije igram MP jer se volim okušati protiv drugih igrača.
HACKER: Otkad igraš UT?
TNT: Pa dvije i pol godine, recimo... Otkako je izašao...
HACKER: Zašto baš UT?
TNT: Igra je dinamična, skroz je u redu. S UT-om sam počeo i s njim ću i nastaviti.
HACKER: Koliko vježbaš?
TNT: Oko dva i pol sata svaki dan.
HACKER: Jesi li u klanu?
TNT: Nisam, ali planiram, vjerojatno ćemo osnovati svoj klan, ali to je još pod upitnikom.
HACKER: Što misliš o domaćoj UT sceni?
TNT: Da ti budem iskren, nisam baš pretjerano upoznat...
HACKER: Kako ti se sviđa Hackerov turnir?
TNT: Da je malo uhodaniji, bio bi bolji, ali zasad mu ništa ne fali.
HACKER: Isplati li se kod nas baviti MP igranjem?
TNT: Isplati, zašto ne. Ali ne za novac; bitno je igrati i sudjelovati, a ne samo pobijediti.
HACKER: Bi li volio sudjelovati i na nekim budućim turnirima?
TNT: Bih, zašto ne... Uvijek!

ALEN GOLIK aka **FREEMAN**

HACKER: Igraš li samo multiplayer igre?
FREEMAN: Miješano... i jedno i drugo. Kol'ko koja igra dopušta.
HACKER: A otkad igraš UT?
FREEMAN: Otkako je izašao.
HACKER: Zašto baš UT, a ne neku drugu multiplayer igru?
FREEMAN: A 'ko veli da igram samo UT? Igram ja i Quake Arenu, Diablo... ne pada mi na pamet više ništa.
HACKER: Jesi li onda bio i na nekim Quake turnirima.
FREEMAN: Najčešće na LAN partyjima, ništa ozbiljnije...
HACKER: A u čemu si najbolji?
FREEMAN: U šahu! :) Ma ne, UT mi bolje leži.
HACKER: Koliko vježbaš na dan?
FREEMAN: Ovisi, jedan dan možda četiri-pet sati, idući ništa. Ovisi o vremenu...
HACKER: Jesi li u nekom klanu?
FREEMAN: Ne.
HACKER: Kako to?
FREEMAN: Ima još vremena, rano je.
HACKER: A što misliš o hrvatskoj UT sceni?
FREEMAN: Reklama, nedorađeno, moglo

bi biti ozbiljnije.
HACKER: Kako ti se sviđa Hackerov turnir?
FREEMAN: Ideja turnira je vrlo dobra, ali imam neke primjedbe na organizaciju. Mislim da je trebao biti više zastupljen u medijima da bi se ljudi bolje informirali i snašli.
HACKER: A isplati li se baviti MP-om općenito?
FREEMAN: Ne, nikako! Eventualno zbog društva. No onaj tko si može priuštiti i jednom to pokuša, mislim da će stalno ići za tim.
HACKER: Bi li volio kad bi i ubuduće bilo sličnih "manifestacija"?
FREEMAN: Zašto ne, naravno. Da budemo bliže svijetu.

RAZGOVARAO: Krešimir Lauš

kolumna

Zoran Žmirić gandalf@boa.hr

VODITI LJUBAV, A NE (S)RAT!

Copetova sestra ima dva klinca. Jedan je u 3. razredu osnovne škole, dok je mlađi glavni hahar u starijoj vrtićkoj grupi. Za razliku od Copeta koji je zakleti protivnik progresa i mrzitelj računala, klinci su oboružani solidno nabildanim PC-jem, PSX-konzolom, a tu je i ostavština njihova oca, Atari 2600 i N64 konzola s jednim *kertridžem*.

Sjedio sam zavaljen u naslonjač s izrazom zabrinutosti na licu, iz pristojnosti, gledajući frenda kako čisti tanjur s nadrobljenom čokoladom i keksima. Nije nam se učinilo pametnim nabacivati šale jer je Copetova voljena sestra imala pogled poput Bambija kojem su upravo ubili mamu.

Pokaži Gandu slike - promrsio je Cope s 10 dekagrama smrskanoga keksa u ustima.

Žena mi je pružila A4 bijeli papir urešen crtežom nespretnih poteza.

Ovo je nacrtao onaj mlađi - nastavio je Cope. I vrtićka je pedagoginja ostala šokirana. Primjećuješ li da na crtežu dominiraju grobovi? S tim klincem nešto nije O.K.

Gledao sam sliku neko vrijeme, povremeno mjerkajući Copetovo lice, kao i lice njegove sestre u čijem se pogledu čitala sva briga ovog svijeta.

- Ako mene pitate, razloga za brigu nema - odgovorio sam u maniri obiteljskog psihoterapeuta. Ovaj crtež nije ništa drugo nego običan *screenshot* iz igre Worms 2.

Skrinšot? - ponovila je Copetova sestra.

Skrinšot? - pogledao je Cope u sestru pa u mene.

Skrinšot - umirio sam zabirnute face. Mali ti igra Wormse i u vrtiću je nacrtao scenu iz igre. Neki su klinci vjerujem nacrtali "Čovječe, ne ljuti se", neki nogometno igralište ili bicikl, a tvoj je nacrtao Wormse. Ovi su grobovi tipična scena u kojoj se crvić nakon poraza pretvara u humku s križom. Mjesta za brigu, po meni, nema.

Po meni je ovo materijal za brigu, i to veliki - dodao je Cope. Zašto mali nije kao sva normalna djeca nacrtao loptu ili romobil, nego PC-igru? Rekao sam ti ja da odmakneš potomstvo od te paklenske sprave - započelo je bratsko soljenje pameti. Imaš u kući Hefestov pogon, ženo - izderao se Cope proročki uperivši prst u 15-inčni monitor.

Sestra je sjedila, gledajući u prazno.

Ne plaši ženu, budalo! Grob sam po sebi nije ništa drugo nego obilježeni komad tla. Znamo da je obilježen znakom križa, a znamo i zašto. Prolaznost života sigurno niije tema koja će potaknuti pitanja u glavi 4-godišnjaka, no ne treba ga operirati od života. Na dan Svih svetih djeca su posjetila groblje, i nisu se šokirala. Veća je frka nama odraslima prošetati između grobova negoli

klincima. Stoga... ne vidim što je loše u tom crtežu.

Grob označava kraj života, a u Wormsima se crv pretvara u križ nakon što pogine u borbi. Destrukcija! Otvoreno poticanje na nasilje! Mali potpuno svjesno ubija crve i likuje kad pobijedi.

Copetova je sestra i dalje šutjela motreći čas mene, čas brata.

O.K., ako tako misliš. Ne pada mi na pamet objašnjavati kako mali ne ubija crve, nego se zabavlja na PC-ju. Da mali vidi crva u parku, ne bi ga ni dotaknuo, no to je moje mišljenje. Idemo ovako... Kad mali zajaši na Wormse, pokucaj mi na vrata pa ćemo se utaboriti iza trosjeda i lurkati razvoj situacije. Ako primijetimo pojavu destrukcije, prekidamo veselje i potpisujemo primirje s kolutičavcima.

Prijedlog je prihvaćen jednoglasno. Kako smo prvi susjedi, brzina intervencije u kriznoj situaciji nije bila upitna, a Copetova sestra se pobrinula za logistiku. Brat bratu, dočekala nas je s 2 kilograma prženog kikirikija i galonom gaziranih sokova.

Na incident u dnevnoj sobi nismo predugo čekali. Primirje je prekinuto istu večer, oko 19 h velika Copetova šapa udarila je nekoliko puta po mojim kućnim vratima.

Uzbuna - promrsio je Cope i nestao.

Sjedili smo vidno nezainteresirani za sukob koji se odvijao ni 3 metra jugoistočno od nas. Potonuli smo u naslonjačima, uvukavši poput kornjača glave u ramena, te spretno ubacivali jedni drugima kikiriki u usta.

Sad ćeš vidjeti pizdarije - prošaptao je Cope žvačući. Čim padne prvi crv nastat će kaos.

Virili smo preko naslona kauča, privukavši se klincima sleđa. Stanje na terenu bilo je prilično izjednačeno i vidjelo se da stariji ima više ratnog iskustva, ali je zato mlađi bio izvrstan učenik. Stariji je taman imao potez u kojem je bilo jasno da će mlađi izgubiti svog prvog crva.

E sad gledaj - likovao je Cope.

Bazuka je udarila u crva koji je slatkasto mahnuo rekavši "bye-bye" te se pretvorio u mali zemljani hupser s križem. Mlađi je brat, pogledavši starijeg, razvukao osmijeh od uha do uha i zagugutao:

Super si ga pogodio! Bravo!

Stariji se buraz, kako i priliči, zahvalio. Klinci su se uz osmjeh kucnuli glavama i nastavili čistiti crve po terenu.

Nakon pola sata i ne znam koje partije po redu, smijeh i veselje preplavilo je naše atomsko sklonište, a kako je kikiriki bio na izmaku, zaključio sam kako sukobljenim stranama nije potrebna UNPA zona. Dok me ispraćao, Cope je, vidno zbunjen, teškom mukom kliještima iščupao nekoliko riječi.

Ovo ne može razviti natjecateljski duh i pripadnost ekipi kao što bi mogao... nogomet, što ja znam.

Sutradan smo sjedili na klupi u parku i gledali klince kako nabijaju loptu.

Nije li ovo kudikamo zanimljivije od blejanja u računalo? Pogledaj ih. Skupa se znoje, trgaju se da postignu nešto. To je bit, čovječe. To je osjećaj koji ih nagoni da odrastu i postanu ljudi.

S njim je besmisleno ulaziti u raspravu bilo koje vrste. Kad sam još prije 10-ak godina to otkrio, lakše mi je bilo podnijeti njegovu osobnost. Polemiziranje i davanje prednosti loptanju na zraku, ili gejmanju na PC-ju, uistinu je bespredmetno. Besmislenije od toga može biti samo zdravo za gotovo prihvatiti Copetova razmišljanja. Sjedili smo i pušili gledajući klince dok je do nas dopirala vika s igrališta. Jedan je bio dominantniji od ostalih i gotovo je svaku akciju svojih suigrača popratio galamom:

Mario, pederu! Je l' vidiš kome dodaješ, konju ćoravi?

Kad smo se ustali i napravili nekoliko koraka, Cope je napokon prozborio:

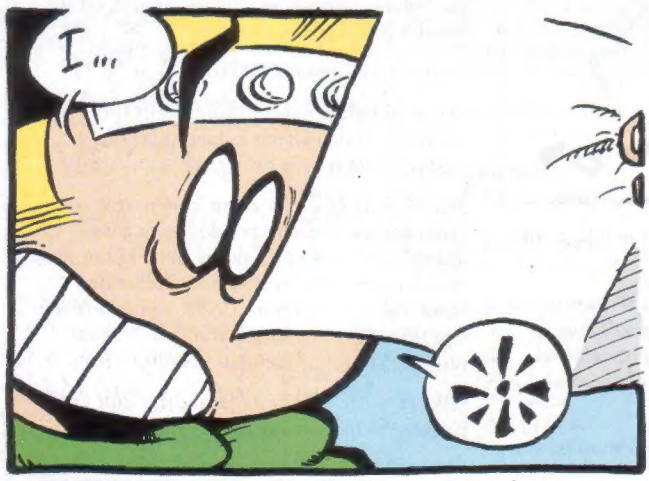
Pričekaj da svratim do trgovine. Mislim da ti treba limun?

Limun? Meni?

Da. Uzmi limun i presjeci ga popola. Stavi obje kriške u usta, svaku s jedne strane. Možda ti skinu taj tupavi osmijeh s lica.

DOBILI SMO PISMO, BERO! NAŠE PRVO PISMO!
JESMO LI?!

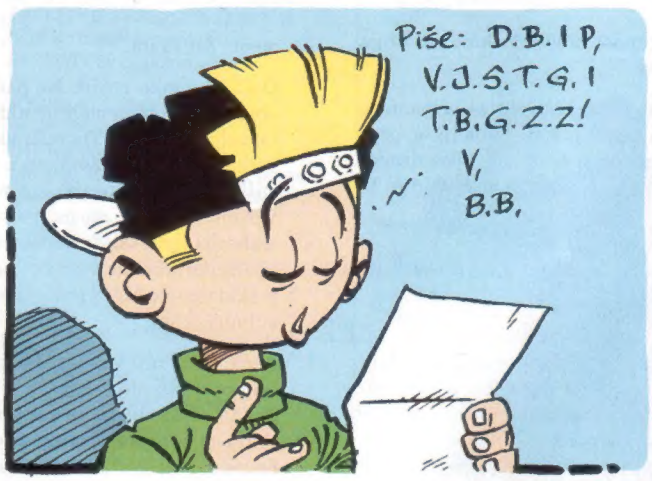
HVALE NAS! VOLE NAS! ODUŠEVLJENI SU NAMA! HOĆE JOŠ!
I? I?...


I...

IDUĆI SE PUT NEMOJ POTPISATI, PERO!
PRRAP!
Oprosti.

BOOŽE, PA VI STE BAŠ PIRATI!
NISMO UKRALI! NAŠLI SMO!
NA VRHU JEDNE STRANICE!
© DARKO MACAN

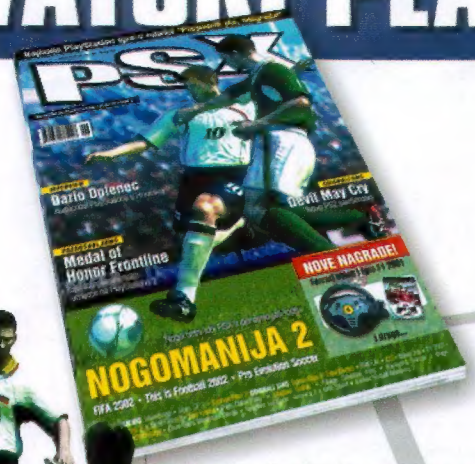
JAVLJA NAM SE, PAZI OVO, B.B. iz B.
ANONIMAC, A?


Piše: D.B.I P, V.J.S.T.G.I T.B.G.Z.Z! V, B.B.

NA ŠTO MI MOŽEMO SAMO ODGOVORITI:
D.B.B, G.T.J.P.G.I B.B. T.B.D.J.I.U W--C-u!
B.I P.

NE VOLIMO ANONIMNA PISMA!
NI NAJMANJE!

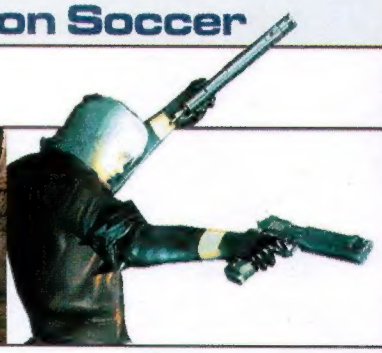
HRVATSKI PLAYSTATION MAGAZIN



Otkrijte koje će te nogometne simulacije igrati ove jeseni na PlayStationu 2

FIFA 2002
This is Football 2002
Pro Evolution Soccer

Saznajte kako je Dante uspio rasplakati vraga u najboljoj igri ovog mjeseca za PlayStation 2



Devil May Cry

Osvojite Ferrarijev volan i novu simulaciju formule 1, F1 2001!

Nagradna igra

Predstavljamo najbolje igre za PlayStation!

Propustili ste, odigrajte

Spielbergovo remek-djelo uskoro na PlayStationu 2

Medal Of Honor: Frontline

NAJAVLJUJEMO Maelstrom • Moto GP 2 • Syphon Filter 3 **ODIGRALI SMO** Spider-Man 2: Enter Electro Half-Life • ICO • Italian Job • F1 2001 • Tales of Destiny 2 • Time Crisis 2 • Spy Hunter • Paris Dakar Rally Martian Gothic • Okage: Shadow King • Backyard Soccer i druge... **HELPLINE** Technomage Dave Mirra Maximum Remix • Resident Evil Code: Veronica X • NBA Street • X-Men: Mutant Academy 2

F1 2001
GRAN T2
MEDIEVIL 2
SYPHON F2
Originalne igrice za samo 20.00 kn
SONY
Pokretačka snaga nove tehnologije!
Super povoljno!
PlayStation One
PlayStation II
CMD-J5
Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
Microsoft Mobile Explorer
vibro ■ hrvatski izbornik
vrijeme razgovora - 3 sata
CMD-Z5
Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
Microsoft Mobile Explorer
ugrađena tel. sekretarica
zaštitni UV premaz kućišta
hrvatski izbornik ■ igrice
mogućnost memoriranja 500 brojeva
Posjetite nas u prvom SONY centru u Hrvatskoj
Masarykova 18
CMT-EP30
SLV-SX110

HELIKOP
OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

HIPERMARKET TAJPAN+
Pula, Industrijska 13, tel/fax: 052/ 535 445

Umirovljenički krediti
OSIGURANJE HELIOS na 13 rata
uz kamatu od 7,4% godišnje

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard
krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust